La llamada de Cthulhu™

PORTALES AL TERROR

TRES AVENTURAS DE PESADILLA

Leigh Carr, Jon Hook
y Todd Gardiner

Chaosium Inc.®

EDGE STUDIO

Descarga gratuita (PDF)

Usa este código para acceder gratis a la versión pdf de este libro en la web de DriveThru.

drivethrurpg.com

PORTALES AL TERROR

TRES AVENTURAS DE PESADILLA

Autores: Leigh Carr, Jon Hook y Todd Gardiner
Edición y desarrollo: Lynne Hardy y Mike Mason
Dirección artística: Lynne Hardy y Mike Mason
Ilustración de cubierta: Mariusz Gandzel
Ilustraciones interiores: Chris Huth
Cartografía y ayudas de juego : Matt Ryan
Corrección: Tim Gray
Diseño: Nicholas Nacario
Editor de la línea *La llamada de Cthulhu*: Mike Mason
Tipografía Cristoforo creada por: Thomas Phinney
Gestión de licencias de Chaosium: Daria Pilarczyk

Versión española para Edge Studio

Traducción: Carmen Romero Lorenzo
Corrección: César Bernal Prat y Alejandra González Rodríguez
Localización y diseño adicional: Mar de Cote
Responsables de la publicación: Curro Marín y Luis E. Sánchez
Responsable editorial: Croc
Coordinador de estudio: Stéphane Bogard
Jefe de estudio: Michael Croitoriu

EDGE STUDIO

CHAOSIUM INC.

Agradecimientos

Muchas gracias a Todd Gardiner, Michael O'Brien, Shaun Hately, Sascha Karner, el grupo de Melbourne de *La llamada de Cthulhu*, y a todos los que participaron en las pruebas de juego que ayudaron a dar forma a estas aventuras. Leigh Carr quiere dar las gracias a Regina y Lyra («lo sois todo para mí»). También queremos expresar nuestro agradecimiento a los jugadores de prueba: Regina Carr, Alex Wright, Adrian Overbury, Romey, Jonathan Strugnell, Jasper, Luke «Mecha» Giesemann, Kymmy Scribendi, Andy Smith, Cooper, Steve Glackin, Mark Platt, Falk Scholer, Martin Plowman, Lance Ratliff, Melaina Ratliff, Allison Moses, y Ed Possing.

Se recomienda usar este suplemento con el *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu* (7ª edición), disponible por separado.

Créditos específicos

«La necrópolis» escrita por Leigh Carr, editada originalmente por Shaun Hately, y desarrollada más adelante por Mike Mason y Lynne Hardy. «¿Qué hay en el sótano?» escrita por Jon Hook, editada y desarrollada por Mike Mason y Lynne Hardy. «El huésped cadáver» escrita por Todd Gardiner junto con Mike Mason, desarrollada y editada por Lynne Hardy con la colaboración de Mike Mason.

Gateways to Terror © copyright 2019 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

Portales al terror © copyright 2022 Edge Studio - Grupo Asmodee. Todos los derechos reservados.

Call of Cthulhu © 1981–2022 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

El símbolo arcano de Chaosium (la estrella con el ojo) © 1983 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

Call of Cthulhu, Chaosium Inc. y el logotipo de Chaosium son marcas registradas de Chaosium Inc. La Llamada de Cthulhu es una marca comercial de Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

Distribuido por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Chile.

Impreso por LEO PAPER, China.

Para saber más sobre *La Llamada de Cthulhu*, visita nuestro sitio en la red **edge-studio.net**

Chaosium admite la dificultad que entraña identificar la autoría de los Mitos de Cthulhu, y reconoce que ciertos aspectos de los Mitos pueden ser de dominio público. Si deseas realizar alguna corrección o aportación a los créditos citados en este libro, contacta con nosotros en mythos@chaosium.com.

Esta obra es un trabajo de ficción. Contiene descripciones y representaciones de lugares, sucesos y personas reales que no se corresponden de manera fidedigna con la verdadera naturaleza de tales lugares, sucesos o personas, sino que están interpretadas desde la perspectiva de los Mitos de Cthulhu y el juego La llamada de Cthulhu en general. No se pretende ofender a ninguna persona viva o muerta, como tampoco a los habitantes de ninguno de estos lugares.

Este material está protegido por las leyes de propiedad intelectual de Estados Unidos. Se prohíbe expresamente la reproducción de esta obra por cualquier medio sin el consentimiento de Chaosium Inc., salvo en citas puntuales para reseñas y la copia o impresión de hojas de personaje y ayudas de juego.

EAN : 8435407638372

Código del producto: ESCTH13ES

Primera impresión: Noviembre 2022

Tabla de contenidos

Introducción 7

Preparar y dirigir la partida 7
Introducción a las reglas 8

Capítulo 1: La necrópolis 13

Sobre los investigadores 14
Preliminares 16
Inicio: Atrapados en el Valle de los Reyes 16
Conclusión 24
El monstruo 25
Investigadores 26
Ayudas de juego 75

Capítulo 2: ¿Qué hay en el sótano? 31

Trasfondo 31
Sobre los investigadores 32
Preliminares 34
Inicio: La cabaña Blackwood 36
El sótano 37
Conclusión 44
El monstruo 45
Investigadores 46
Ayudas de juego 78

Capítulo 3: El huésped cadáver 51

Trasfondo 52
Sobre los investigadores 54
Preliminares 56
Inicio: Una escena macabra 57
Hablar con la señora Madeira 65
¡El monstruo se alza! 66
Conclusión 68
Personajes no jugadores 69
El monstruo 69
Investigadores 70
Ayudas de juego 82

Ayudas de juego 75

Índice 85

INTRODUCCIÓN

¡Tres portales a las pesadillas! Las aventuras que aparecen en este libro son para grupos de hasta cuatro jugadores y se desarrollan en una o dos horas, además están diseñadas para introducir a nuevos jugadores a *La llamada de Cthulhu*. Cada una se centra en localizaciones y épocas concretas, y arroja a los jugadores a un momento clave de una investigación o un misterio.

Las tres aventuras de este libro («La necrópolis», «¿Qué hay en el sótano?» y «El huésped cadáver») surgieron como demostraciones de una hora para convenciones, diseñadas para dar la oportunidad de probar el juego de rol *La llamada de Cthulhu* a aquellos que no tuvieran tiempo suficiente (o confianza) para unirse a una partida más larga en club, durante una convención o jornadas de rol.

Ahora estas aventuras se reúnen en *Portales al terror*. Las tres son cortas, por lo que resultan perfectas para jugarlas en una sola tarde, o como interludio entre campañas más largas. Son ideales tanto para jugadores y Guardianes novatos como para los experimentados. Y, aunque son historias independientes, pueden servir a un grupo nuevo como punto de inicio para una investigación más larga en el amplio mundo de los Mitos de Cthulhu.

Estas aventuras demuestran lo divertido que es jugar a *La llamada de Cthulhu*, además de presentar los aspectos clave de las reglas a través de la historia y la acción que contienen. Cada una introduce los temas y motivos claves del juego: investigación, misterio y horror, además de exhibir la emoción y disfrute que pueden experimentarse con *La llamada de Cthulhu*.

Preparar y dirigir la partida

Como parte de la preparación para jugar con las aventuras de este libro, necesitas asegurarte de que estás al día con las reglas de la presente edición de *La llamada de Cthulhu*, ya sea como se presentan en la *Caja de inicio* o en el *Manual del Guardián*. Como apoyo a los Guardianes novatos, cada aventura incluye consejos para hacer avanzar la historia cuando sea necesario.

Como Guardián, asegúrate de leer la aventura elegida y prepararte para dirigirla. Recuerda que los jugadores confían en ti para que los mantengas inmersos en la trama y es difícil lograr esto si tienes la cabeza enterrada en el texto todo el tiempo. Así pues, es una gran ayuda disponer de una buena comprensión del escenario, las pistas que pueden encontrarse y las acciones que desencadenan. Aunque no te preocupes si tienes que revisar algo durante la partida: ¡nadie espera que te la aprendas de memoria antes de comenzar a jugar! Preparar una lista en una hoja de papel para usar como referencia puede resultar útil como ayuda mnemotécnica.

La introducción de cada aventura contiene un resumen de su estructura, junto con sugerencias respecto al tiempo (que tienen como objetivo ayudar con el ritmo a los Guardianes novatos), pero no se trata de reglas generales a las que uno deba atenerse en todo momento, sino que están pensadas para ser flexibles. No hay dos grupos de rol idénticos ni que se ajusten al mismo tiempo, así que, si tienes más de una o dos horas disponibles o si todo el mundo se está divirtiendo explorando un aspecto particular del misterio, modifica nuestras sugerencias según sea necesario o ignóralas por completo. Recuerda: esta es tu partida y nadie sabe mejor que tú cómo desarrollar una historia para tu grupo de juego.

Hemos intentado organizar la información en cada aventura de manera que puedas dirigirte rápidamente a un apartado y responder a las acciones de los investigadores según sea pertinente. Describe la información que aparece (paisajes, sonidos, olores y demás), pero vuelve a centrarte de inmediato en los jugadores, permitiéndoles que hagan avanzar la acción. En caso de que vacilen, mantente preparado para ofrecerles sugerencias, pero intenta dejar que ellos tomen las decisiones. Algunos jugadores, sin embargo, pueden quedarse atascados investigando detalles innecesarios y es tu labor como Guardián mantener el ritmo entre la exploración y la acción, además de asegurarte de que todos los jugadores tienen el mismo protagonismo y participan equitativamente. Construye el horror y la tensión sin prisa pero sin pausa mientras profundizáis en la aventura, pero no te olvides de tu audiencia y asegúrate de adaptar el tono a sus necesidades. Si tienes dudas, siempre es buena idea hablar con tus jugadores antes de comenzar para poneros de acuerdo sobre el tono de la partida; por ejemplo, si el grupo disfruta con las descripciones *gore* o si prefiere pasar de puntillas por esos detalles.

Antes de jugar, debes imprimir las hojas de los investigadores pregenerados que se proporcionan para cada aventura, a menos que prefieras que los jugadores creen nuevos investigadores. Siempre es mejor dejar que cada jugador elija su personaje en lugar de repartir las hojas de investigadores de manera aleatoria. De esta forma, los jugadores comienzan la partida más involucrados, ya que interpretan a alguien que despierta su interés en lugar de tener que conformarse con lo que les ha tocado. Todas las aventuras incluidas en *Portales al terror* vienen con cuatro investigadores pregenerados, un número ideal para las sesiones más cortas de juego. Puedes jugar con menos, pero se recomiendan al menos dos. Al principio de cada aventura se sugieren potenciales personajes adicionales en el apartado **Sobre los investigadores** por si hay más de cuatro jugadores. Recuerda que añadir un investigador extra tiende a aumentar el tiempo de juego y, si eres un Guardián novato, quizás prefieras empezar poco a poco hasta que adquieras más experiencia. También pueden encontrarse recomendaciones de qué personajes pregenerados usar (si tienes menos de cuatro jugadores) en el mismo apartado. Si creas nuevos investigadores para estas aventuras, utiliza como referencia los trasfondos de los personajes pregenerados, puesto que están escritos para asegurar un vínculo con la trama de la aventura. O bien puedes limitarte a transferir los trasfondos a los nuevos investigadores o modificarlos según haga falta. Vincular a los investigadores con lo que sucede en la aventura es una buena forma de asegurarte de que todos se juegan algo en los eventos que están por venir.

Uno de los temas clave en *La llamada de Cthulhu* es hacer que gente «normal» se vea envuelta en situaciones horripilantes en contra de su voluntad. Sin embargo, aunque se enfrentan a obstáculos aparentemente infranqueables, su heroísmo puede marcar la diferencia. Quizás sea incluso divertido hacer que un investigador (o dos…) mueran de forma espectacular y espantosa. No acabes con ellos sin un buen motivo, debes intentar hacer de la muerte del investigador una salida interesante y llena de significado que encaje con la historia general.

Introducción a las reglas

Si tienes jugadores novatos que no han participado nunca en una partida de *La llamada de Cthulhu*, tal vez necesites explicarles brevemente algunas de las reglas antes de comenzar a jugar y dejar los asuntos más complejos y las preguntas para cuando surjan en la aventura. No te obsesiones demasiado con explicar todas las reglas al principio del juego: céntrate en las tiradas de habilidad, las tiradas forzadas y la manera de gastar Suerte. Habrá muchas oportunidades para repasar las reglas relativas a la Cordura y el combate según aparezcan durante la partida. Además, es probable que los nuevos jugadores entiendan las reglas más fácilmente si se las explican poco a poco según se vuelvan relevantes para lo que sus investigadores estén haciendo, en lugar de sobrecargarles desde el principio con demasiada información.

Si tienes la *Caja de inicio*, el «Libro Dos» contiene una versión simplificada de las reglas, ideal para una consulta rápida. Para una descripción más detallada, ve al *Manual del Guardián*, particularmente a los **capítulos del 4 al 9** (junto al **Capítulo 10** si eres un Guardián novato). Puedes dirigir estas aventuras tanto con la *Caja de inicio* como con el *Manual del Guardián* completo.

Hoja de investigador

Si tienes jugadores novatos, la hoja de investigador es un buen punto de partida. En pocas palabras, utiliza como ejemplo una de las hojas de personajes pregenerados asociados con la aventura que habéis elegido para jugar y destaca lo siguiente:

- Los detalles personales y las características están en la parte superior de la hoja.
- A continuación, aparecen los recuadros de puntos de vida, puntos de Cordura y puntos de Suerte.
- Las habilidades y sus porcentajes de valor están en la mitad de la hoja.
- Las habilidades de combate y las armas se encuentran en la parte inferior.
- Las hojas de investigador también contienen información útil en el reverso como entradas sobre el trasfondo, herramientas y posesiones, además de un apartado de recordatorio rápido de las reglas que pueden consultar durante la partida.

También hay que señalar que las características de los investigadores como Fuerza (FUE), Destreza (DES) e Inteligencia (INT), además de las habilidades, tienen un valor de hasta cien. Mientras más alto es el número, mejor es la habilidad. Al consultar las habilidades del investigador, los jugadores se percatarán de que las que tienen un porcentaje más alto son en las que su personaje destaca.

> **Nota para el Guardián:** *Para la mayoría de los investigadores pregenerados la habilidad* **Lengua propia** *se refiere al inglés. Anima a los jugadores a modificarla por otra si coincide mejor con su concepción del investigador. Sin embargo, recuerda comprobar que todos los personajes pueden hablar los unos con los otros si se producen estos cambios. Sugerimos darle a todos un 40% de* **Otras lenguas** *con el idioma que se ajuste mejor al grupo de investigadores, en caso de que no dispongan ya de algo apropiado.*

Usar la suerte

Si estás usando los investigadores pregenerados que se proporcionan para estas aventuras, los jugadores necesitan determinar sus valores de Suerte antes de comenzar. Para ello, solicita que hagan tiradas de 3D6 y multipliquen el resultado por 5, después anota el número resultante en el recuadro de Suerte de la hoja del investigador.

Recomendamos usar la regla opcional **Gastar Suerte** (*Manual del Guardián*, página 103) en estas tres aventuras, ya que sirve para invalidar malas tiradas y mantener la acción en movimiento. Es especialmente importante si dispones de un tiempo limitado para jugar. Más abajo se proporciona una breve descripción de estas reglas para los que usan la *Caja de inicio*.

Si decides usar estas reglas, además de solicitar una tirada de Suerte para determinar si la veleidosa mano del destino afecta a los investigadores, los jugadores pueden gastar sus puntos de Suerte para

ajustar tiradas. A menudo, esto convierte un fracaso en un éxito, pero los puntos de Suerte también pueden usarse para alterar el nivel de éxito (de Normal a Difícil o de Difícil a Extremo). Para ajustar una tirada de habilidad (aunque no una tirada de Cordura o de Suerte), el jugador «quema» puntos de Suerte, gastando la cantidad necesaria para convertir un fracaso en un éxito (o en un nivel superior de éxito). Por ejemplo, si tienes Trepar 50%, pero has obtenido un 55 (fracaso), puedes gastar 5 puntos de Suerte para ajustar la tirada a 50 (transformándola en un éxito). El único límite para gastar Suerte es la cantidad de puntos de los que dispone el investigador en ese momento. No olvides que, si te piden más adelante una tirada de Suerte, debes hacerla contra el nuevo valor reducido. Los investigadores pueden recuperar algunos de los puntos de Suerte que han gastado realizando una tirada contra su valor actual de Suerte al inicio de una nueva aventura: si fallan la tirada, ganan +1D10 puntos; por el contario, si tienen éxito no obtienen ningún punto.

Elegir al investigador con menos puntos de Suerte como primer objetivo de un monstruo o determinar si una arma o pieza de equipamiento se encuentra a mano son buenas estrategias para ayudar a los jugadores a darse cuenta de que gastar Suerte es un arma de doble filo. Y recuerda: los puntos de Suerte no pueden usarse para ajustar una tirada forzada o una pifia, el funcionamiento defectuoso de un arma, tiradas de daño, tiradas de Cordura (o tiradas para determinar la pérdida de la misma) ni, obviamente, las tiradas de Suerte. También es posible quedarse sin Suerte de manera literal, por lo que el ritmo de uso de los puntos de Suerte puede ser clave para que los investigadores sobrevivan a un enfrentamiento o sucumban ante los agentes de los Mitos.

TIRADAS DE HABILIDAD

Algunas de las pistas que aparecen en las aventuras requieren de una tirada de habilidad exitosa para descubrirlas o descifrarlas. La primera vez que un jugador novato tenga que hacer una tirada de habilidad, recuérdale que el valor de esta es un porcentaje, por lo que para determinar cómo de bien hace algo su personaje, necesita hacer una tirada de porcentaje. Si esta es inferior o igual al valor de la habilidad, normalmente tiene éxito.

También es una oportunidad para explicar que hay diferentes niveles de éxito: **Normal**, **Difícil** y **Extremo**, como indican los números en los recuadros pertinentes en sus hojas de investigador. Se considera un éxito Normal cuando el resultado de la tirada es igual o inferior al valor que aparece en el recuadro grande junto al nombre de la habilidad, pero también hay dos recuadros adicionales más pequeños que son importantes. El número más alto es igual a la mitad del valor de la habilidad e indica el resultado necesario para un éxito Difícil. El número pequeño justo debajo es una quinta parte del número de la habilidad Normal e indica el valor que se necesita para obtener un éxito Extremo. Tanto los éxitos Difíciles como los Extremos suelen incluir un beneficio adicional,

normalmente más información o un daño mayor (si se trata de una tirada de combate, por ejemplo); también son importantes cuando se trata de tiradas enfrentadas (ver *Caja de inicio*, «Libro Dos», página 14, o *Manual del Guardián* páginas 86-88 para más detalles). También merece la pena señalar que a veces puede requerirse específicamente una tirada de habilidad Difícil o Extrema si las circunstancias lo necesitan; en estos casos se resaltan en el texto de cada aventura, allá dónde hagan falta.

Si un investigador falla una tirada de habilidad, puede intentar **forzar** la tirada, quizás tomándose más tiempo para realizar la tarea y justificar así un nuevo intento; sin embargo, si falla una tirada forzada el resultado es peor (puede acabar cubierto de sangre o caerse y hacerse daño, por ejemplo). En cada aventura se detallan consecuencias sugeridas (para más información sobre las tiradas forzadas ver *Caja de inicio*, «Libro Dos», página 14, o el *Manual del Guardián* páginas 88-89). Otra manera de superar una tirada de habilidad fallida es, por supuesto, gastar Suerte (ver más arriba). Por último, recuerda solicitar tiradas de habilidad solo cuando el resultado tenga potencial dramático y ponte de acuerdo con el jugador sobre el objetivo (cuál sería un resultado exitoso) antes de hacer la tirada. Así se establece qué está en juego y te aseguras de que todos comprenden qué implica esta tirada en términos de la historia.

DADOS DE BONIFICACIÓN Y PENALIZACIÓN

Hay veces en las que las condiciones predominantes afectan a una tirada de habilidad del investigador. Si se da el caso, puedes pedir al jugador que haga una tirada con un dado de bonificación o de penalización, dependiendo de la situación. Para saber más sobre los dados de penalización o bonificación, consulta la *Caja de inicio*, «Libro Dos» páginas 14-15, o el *Manual del Guardián* páginas 95-96. En cada aventura aparecen sugerencias sobre cuándo usar este tipo de dados.

Recuerda: Si se le impone un dado de penalización al jugador, este debe elegir el peor resultado de los 3D10 que haya lanzado. Si obtiene un dado de bonificación, por otro lado, puede quedarse con el mejor resultado.

COMBATE

Cuando dirijas una escena de combate, tómate tu tiempo para organizarla. Aunque al principio estos enfrentamientos parezcan un poco abrumadores, con la experiencia te familiarizarás con el funcionamiento de las mecánicas. Recuerda que todos los involucrados en el combate actúan por orden de DES (del más alto al más bajo), a menos que alguien tenga un arma de fuego preparada, en cuyo caso tiene DES+50. Así, la persona con más puntos de DES actúa en primer lugar en ese asalto de combate y, cuando todos terminen, comienza un nuevo asalto. Una vez que empieza el combate, da una vuelta a la mesa y pregunta a cada jugador qué quiere que haga su investigador. ¿Qué objetivo está intentando lograr? Y, después, ayuda a traducir esto en términos de mecánicas de juego:

—Entonces, ¿quieres disparar al monstruo? Bien, necesitas una tirada inferior al valor de tu habilidad Armas de fuego.

Y así sucesivamente.

El combate cuerpo a cuerpo se resuelve con tiradas de habilidad enfrentadas, normalmente algún tipo de tirada de Combatir contra la habilidad de Esquivar o Combatir del objetivo o una tirada de habilidad asociada a algún tipo de maniobra (dependiendo de si está intentando escapar o contraatacar). Por regla general, se asume que los monstruos y los personajes no jugadores siempre contraatacan (lo que te facilita la vida y les da a los investigadores una pequeña ventaja), a menos que en sus descripciones aparezca de manera explícita que intentan escapar. Gana el asalto de combate quien consiga el nivel de éxito más alto en la tirada enfrentada y logra su objetivo; también es posible que pueda infligir incluso más daño, si obtiene un éxito Extremo (ver *Caja de inicio*, «Libro Dos», páginas 18-19, o el *Manual del Guardián* páginas 106-115 para más detalles sobre los combates cuerpo a cuerpo y el daño tras conseguir un éxito Extremo).

Si se usan armas de fuego, el combate se desarrolla de manera ligeramente distinta. No puedes defenderte contra una bala, pero sí «ponerte a cubierto» y, por tanto, quien use una pistola tiene que hacer una tirada de habilidad directa para ver si alcanza su objetivo, con la dificultad de la tirada ajustada a la distancia a la que se encuentre dicho objetivo y si este logra ponerse a cubierto con éxito. Se pueden aplicar diversos dados de penalización dependiendo de las circunstancias (ver *Caja de inicio* «Libro Dos», página 19, o el *Manual del Guardián* páginas 116-122 para más información sobre el uso de armas de fuego en combate).

Recuerda que no puedes «forzar» tiradas enfrentadas durante un combate ni tampoco las tiradas de Armas de fuego. Sin embargo, si estás usando las reglas opcionales de gastar Suerte (como se recomienda), los investigadores pueden gastar puntos de Suerte para ajustar sus tiradas de atacar o esquivar. Otras reglas especiales relativas al combate (como la de superado en número) pueden encontrarse en el **Capítulo 6** del *Manual del Guardián*. También se proporcionan más consejos en las aventuras cuando es necesario.

CORDURA

Como se ha mencionado anteriormente, la Cordura es un concepto clave en *La llamada de Cthulhu*. Los puntos de Cordura pueden subir o bajar durante el trascurso de la partida, y la Cordura se usa para determinar si los investigadores soportan contemplar varios horrores, además de situaciones aterradoras, sin salir corriendo y huir.

Si tienes jugadores novatos, quizás desees describirles con más detalle cómo funcionan en realidad los puntos de Cordura antes de comenzar la sesión. Pide a los jugadores que miren el número rodeado por un círculo dentro del recuadro llamado Cordura de su hoja de investigador. Esto indica los puntos actuales de Cordura de su personaje. Cuando se solicite una tirada de Cordura para que el investigador permanezca sereno y no pierda la compostura,

el jugador necesita obtener un resultado igual o inferior a su puntuación actual. Si obtiene un número superior, falla la tirada y su pobre investigador se encuentra en riesgo de perder su noción de la racionalidad. Las pérdidas de Cordura por cada tirada se mencionan cada vez que se requiere un control de esta habilidad: por ejemplo, cuando se indica (pérdida de 1/1D4), el primer número se refiere a la pérdida de Cordura si el jugador tiene éxito, el segundo te indica qué dado usar para determinar la pérdida de Cordura del investigador si falla la tirada.

La pérdida de demasiados puntos de Cordura, ya sea de una sola vez o de manera acumulativa a lo largo de la aventura, puede conducir a la locura, temporal o indefinida. Si un investigador pierde del tirón 5 o más puntos de Cordura es posible que padezca una locura temporal. En ese caso, solicita al jugador una tirada de **INT (Inteligencia)**: si tiene éxito, comprende el horror y sufre locura de manera temporal. Puedes usar el episodio de locura sugerido en los recuadros de cada aventura (si usas los investigadores pregenerados), elegir un resultado de la tabla **Episodios de locura** (ver *Caja de inicio* «Libro Dos», página 17, o el *Manual del Guardián* página 159) o realizar una tirada.

También es posible que algunos personajes se vuelvan locos de manera indefinida tras acumular la pérdida de una quinta parte de sus puntos de Cordura iniciales, en caso de que sus jugadores tengan mala suerte con las tiradas de Cordura. En cada aventura se establecen los puntos de Cordura iniciales de los investigadores pregenerados y la cantidad que tienen que perder para volverse locos de manera indefinida en los recuadros pertinentes de **Investigadores locos**. Para más información sobre el papel de la Cordura en el juego, ver *Caja de inicio*, «Libro Dos», páginas 16-17, o el **Capítulo 8** del *Manual del Guardián.*

La Cordura, y su pérdida, no siempre es fácil de interpretar adecuadamente. El Guardián debe describir cómo actúa el investigador mientras se encuentra en este estado con los ejemplos de la tabla **Episodios de locura**. El jugador en cuestión también puede ofrecer ideas, pero no permitas que los jugadores arruinen el resto de la partida mientras estén locos. Quizás experimenten una suerte de revelación inducida por la locura y actúen de manera opuesta a sus compañeros o simplemente los paralice el terror. Si dispones de *Call of Cthulhu Keeper Decks,* el *Phobia Deck* tiene algunas sugerencias útiles sobre cómo los jugadores pueden caracterizar los episodios de locura y las posibles fobias y manías que desencadenan. Son esos detalles los que hacen las partidas memorables y proveen a los jugadores de experiencias de las que querrán hablar durante años y compartir con otros.

CAPÍTULO 1

LA NECRÓPOLIS

Descubre los aterradores secretos de las arenas de Egipto

«La necrópolis» tiene lugar el miércoles 26 de noviembre de 1924 en el Valle de los Reyes, casi dos años exactos después de que Howard Carter descubriese la tumba de Tutankamón, el faraón niño.

Introducción

En esta aventura los investigadores forman parte de una excavación arqueológica en el célebre Valle de los Reyes. Los acontecimientos se inician con un terrible «accidente» que deja a los investigadores encerrados en la entrada de una misteriosa tumba. ¡No solo necesitan encontrar una manera de escapar de la cámara funeraria, sino que deben investigar también unas fuerzas siniestras mientras evitan la muerte a manos de una enloquecida y horrorosa abominación!

El objetivo de esta aventura es resaltar la importancia de acumular información y los peligros del combate en las partidas de *La llamada de Cthulhu*. Un examen concienzudo de los alrededores, un poco de agilidad mental y una pizca de suerte dan a los investigadores las mayores probabilidades de alcanzar el mejor final posible y escapar.

Estructura de la aventura

Si tienes en mente desarrollar «La necrópolis» como una aventura de una hora, puedes utilizar las sugerencias que aparecen más adelante. Si dispones de más de cuatro investigadores (o deseas crear personajes originales en lugar de usar los pregenerados) o planeas dirigirla como una partida más larga, todos los apartados después de **Inicio: Atrapados en el Valle de los Reyes** posiblemente requieran el doble de tiempo de juego que se especifica aquí, o más. Aunque no son más que sugerencias y deben ajustarse para que se adecuen a tu partida y el tiempo que tienes disponible.

- **Preliminares:** El Guardián describe brevemente la premisa de la aventura (**Preliminares**, página 16) y los investigadores pregenerados disponibles (o los tipos más apropiados en caso de los jugadores prefieran crearlos desde cero). Si hay jugadores novatos, pueden necesitar un breve repaso de las reglas. Los jugadores seleccionan o crean sus investigadores y los presentan al resto del grupo.
- **Listos para jugar** (primeros 5-10 minutos)**:** El Guardián se asegura de que los jugadores estén listos, después lee o parafrasea la información relevante de **Inicio: Atrapados en el Valle de los Reyes** (página 16), y contesta las preguntas que surjan a partir de esto. Los investigadores quedan atrapados dentro de la tumba.
- **Descubrimientos en la oscuridad** (a los 10-30 minutos)**:** Los investigadores comienzan a explorar el hipogeo y acumulan toda la información posible con la esperanza de encontrar alguna manera de escapar.
- **La abominación despierta** (a los 30-40 minutos)**:** Un ser antiguo despierta de su letargo para devorar a aquellos que se han adentrado en su tumba (además de posiblemente librarse de su confinamiento). Con lo que han aprendido y sus nuevos descubrimientos, los investigadores intentan averiguar una manera de derrotar con éxito a la abominación y escapar de la tumba sin perder la vida. Las probabilidades de supervivencia son escasas (aunque no nulas).
- **Conclusión** (a los 40-50 minutos)**:** Los investigadores derrotan a la abominación, escapan o mueren en el intento.
- **Epílogo:** La aventura se cierra con un breve epílogo y el Guardián contesta las preguntas que puedan tener los jugadores.

Sobre los investigadores

Se proporcionan cuatro investigadores pregenerados para la aventura. Cada uno tiene un motivo para estar en el Valle de los Reyes, ya sea sed de conocimiento, fama y reconocimiento o un sueldo estable.

Si los jugadores deciden usar los investigadores pregenerados, asegúrate de que lean esto antes de que comience la partida para que puedan hacer uso de la información destinada a ayudarles a interpretar a sus personajes a lo largo de la aventura. Todos los investigadores, con la excepción del exsoldado, pueden adoptar cualquier género, lo que permite a los jugadores elegir si prefieren interpretar a un hombre, a una mujer o a un personaje no binario. A continuación, se ofrece una breve descripción de los investigadores pregenerados y sus razones para encontrarse en Egipto.

El arqueólogo. *36 años*

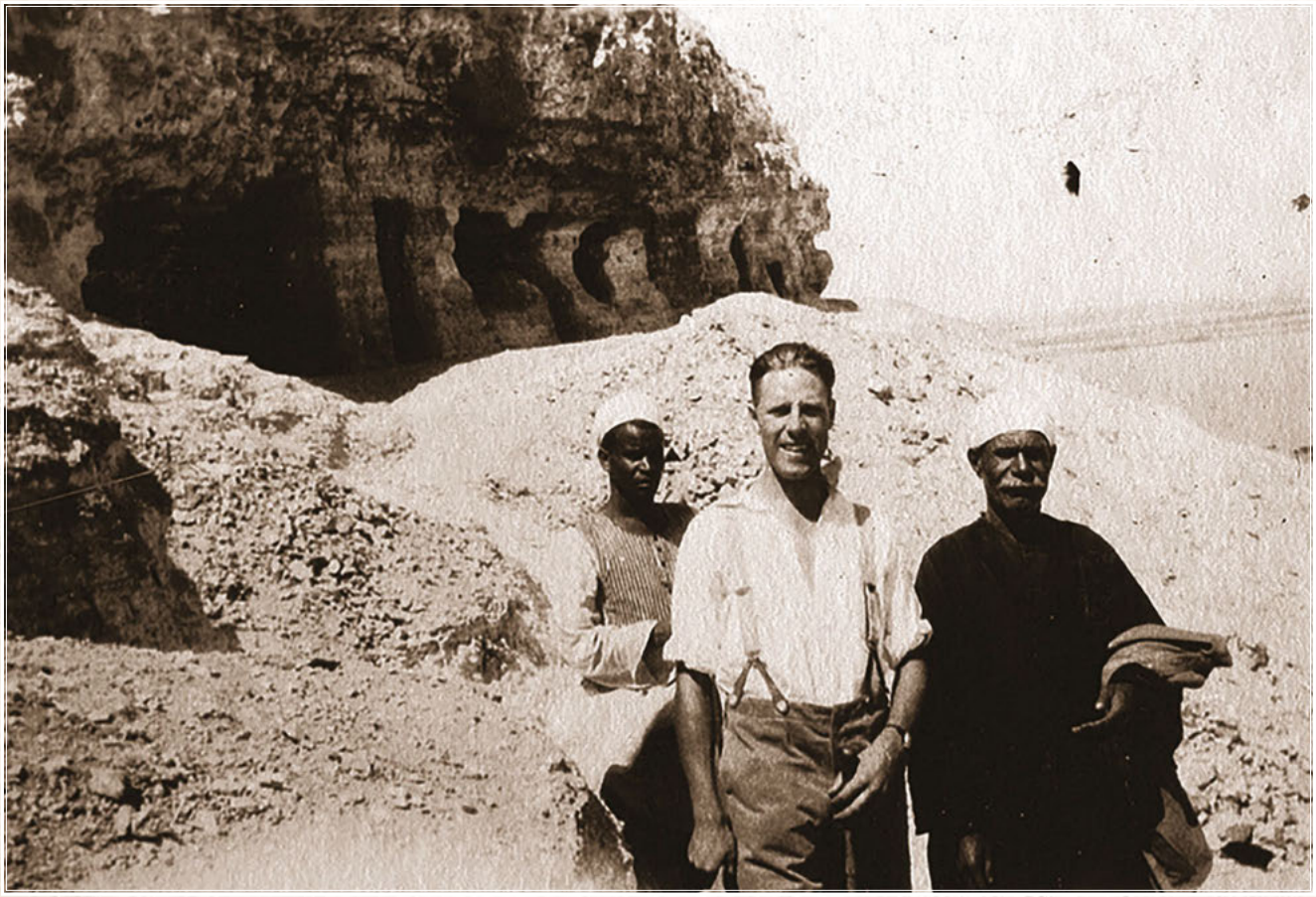
Tiene mucha experiencia excavando en Egipto. Al arqueólogo le han concedido suficientes fondos para una temporada más; sin embargo, si no encuentra nada pronto, se acaba su tiempo en la tierra de los faraones.

- **Rasgos:** Tiene pasión y motivación para triunfar en su trabajo. Ansía la fama que acarrearía un gran descubrimiento.
- **Señuelos de interpretación:** Está desesperado por descubrir algo que mantenga viva su carrera.

El profesor de idiomas. *40 años*

Aunque ha pasado la mayor parte de su carrera profesional traduciendo manuscritos germánicos, se especializó en jeroglíficos de Egipto Medio en el University College de Londres. Está en la expedición para ayudar a traducir los descubrimientos que quizás yazcan enterrados en la excavación del Valle de los Reyes.

- **Rasgos**: Impaciente por usar al fin sus conocimientos.
- **Señuelos de interpretación:** Con esta excavación por fin tiene la oportunidad de formar parte de un gran descubrimiento (que siempre le viene bien para su carrera).



El diletante, *44 años*

Un individuo poseedor de una increíble fortuna y gran fascinación por todo lo que sea antiguo y valioso. Gracias a su amplio poder adquisitivo, puede permitirse todos los caprichos que se le antojen y este año está patrocinando una excavación en el Valle de los Reyes. Y bien, si lord Carnarvon puede, ¿por qué no el diletante? (Aunque con un poco de suerte las cosas le irán mejor que al pobre George).

- **Rasgos:** Le mueve la sed de conocimiento y de descubrir maravillas.
- **Señuelos de interpretación:** Ansía descubrir los secretos de la Antigüedad.

El exsoldado, *29 años*

Después de que lo licenciaran del ejército con deshonor por golpear a un oficial, el exsoldado ha ido trabajando donde ha podido. Ahora se encuentra de nuevo en Egipto (tras servir allí durante la Gran Guerra), y trabaja como guardia de seguridad para otro equipo de excavación.

- **Rasgos:** Frustrado por la mácula en su expediente militar y harto de estar atrapado en el desierto.
- **Señuelos de interpretación:** El exsoldado necesita impresionar a su jefe (el diletante) para asegurarse de que lo mantiene en nómina.

Menos de cuatro jugadores

Si vas a emplear los personajes pregenerados, pero solo tienes dos jugadores, usa al arqueólogo y al profesor de idiomas. Si tienes tres jugadores, introduce al diletante también. No se recomienda un solo jugador para esta aventura, pero el profesor de idiomas es el mejor investigador para usar en estas circunstancias. En ese caso modifica las habilidades del personaje según se indica a continuación: aumenta Historia a 50%, Mecánica a 40%, y Sigilo a 50%.

Investigadores adicionales/alternativos

Si tu grupo tiene más de cuatro jugadores, necesitas crear más investigadores pregenerados para ampliar la oferta disponible o ayudar a tus jugadores a crear investigadores originales. Dos sugerencias para estos personajes adicionales son el jefe de la expedición y el niño intrépido. El jefe de la expedición tiene mucha experiencia dirigiendo excavaciones en Egipto y está acostumbrado a tratar con arqueólogos extranjeros que vienen de visita y equilibrar sus expectativas con la realidad de la vida en la excavación. El niño intrépido es un personaje clásico de las historias *pulp*, por lo que va en sintonía con una aventura ambientada en una tumba egipcia de la Antigüedad. Puede ser un huérfano local que se encariña con la excavación o con uno de los investigadores pregenerados desde que llega a Egipto, o quizás es el hijo de alguien (o pupilo). Y, para que no esté allí solo para poner a todo el mundo nervioso, puede tener un don para los idiomas o un talento para encontrar cosas ocultas (o para introducirse y salir de lugares estrechos en los que un adulto lo pasaría mal).

Por el contrario, si tus jugadores quieren crear sus propios investigadores, o usar unos ya existentes, necesitan tener un motivo para encontrarse en el Valle de los Reyes. Quizás sustituyen a uno o más de los investigadores pregenerados que no logren llegar a la excavación por algún motivo. Incluso pueden ser auxiliares que aparecen con cartas de presentación. También pueden visitar la excavación como turistas o académicos rivales y lograr introducirse en el equipo de elegidos para ser los primeros en poner pie en la recién abierta tumba. O, quizás, simplemente sabotean el proceso con catastróficos resultados.

Las habilidades útiles para los investigadores recién creados o ya existentes incluyen: Arqueología, Ciencias ocultas, Demolición, Descubrir, Escuchar, Historia, Mecánica, Medicina, Orientarse, Otras lenguas (Alemán), Otras lenguas (Jeroglíficos egipcios), Primeros auxilios, Seguir rastros, Tasación.

Preliminares

Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente a tus jugadores para crear la atmósfera desde el principio de la aventura (ajusta lo que sea necesario):

26 de noviembre, 1924. Habéis trabajado sin descanso con palas, picos y paletas en el Valle de los Reyes egipcio. El sol os golpea mientras poco a poco vais despejando la fachada de una antigua estructura encallada en una cara del acantilado, enterrada bajo la arena acumulada durante varios milenios. El equipo de la expedición trabaja como laboriosas hormigas y pronto se revela el umbral. Con orgullo, os plantáis frente a los trece escalones que descienden hasta una entrada cerrada por un bloque de piedra.

Describe brevemente los personajes pregenerados disponibles a los jugadores (en caso de que decidas usarlos) y pídeles que elijan uno cada uno. Después, déjales tiempo para leer sobre los investigadores que han elegido y responde las preguntas que puedan surgir sobre sus trasfondos o habilidades. O, si han decidido usar investigadores originales, ayúdales a crear vínculos adecuados con Egipto para que tengan un motivo para estar presentes cuando se abra la tumba (ver **Investigadores adicionales/alternativos**, página 15, para las sugerencias). Si no lo han hecho todavía, pídeles que les pongan nombre a sus investigadores. Por último, haz que presenten sus personajes brevemente al resto del grupo. Una vez concluido esto, continúa con el apartado **Inicio: Atrapados en el Valle de los Reyes** (a continuación).

Inicio: Atrapados en el Valle de los Reyes

Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Bajo vuestra atenta mirada, los trabajadores construyen un primitivo sistema de poleas y levantan la pesada losa de piedra que bloquea la entrada de la tumba. El aire viciado procedente del oscuro pasillo os invita a adentraros con la promesa de un tesoro ignoto. Os precipitáis hacia la oscuridad con entusiasmo. ¡Estáis solo a unos pasos de la fama, la fortuna y el descubrimiento de vuestra vida! Mientras accedéis a la antigua cámara, oís un grito de alarma de uno de los trabajadores. La losa de piedra a vuestra espalda cae al suelo de pronto y os sumís en la oscuridad total. ¡Estáis atrapados!

Solicita a los jugadores una tirada de **Cordura** (pérdida de 1/1D2). Describe cómo los investigadores dejan escapar un grito involuntario al comprender su situación o, si tienen más experiencia, deja que ellos mismos se inventen una reacción involuntaria apropiada (pueden encontrarse algunas sugerencias sobre acciones involuntarias apropiadas en el recuadro **Investigadores locos** de esta aventura, en la página 22).

Si tienen éxito, los investigadores oyen voces amortiguadas procedentes del otro lado de la losa. Pide a los jugadores una tirada de **Escuchar**. Si tienen éxito, los investigadores escuchan las risas de los trabajadores, como si estuvieran muy satisfechos con lo sucedido, mientras que otros suenan furiosos. Es una situación caótica y confusa. ¿Fueron los actos de los trabajadores los que hicieron que la losa se precipitara? ¿Fue un accidente? ¿O una fuerza invisible hizo que la losa se desplomara? Lo más alarmante es que las voces exteriores van desvaneciéndose en el silencio, dejando a los investigadores solos en la profunda oscuridad de la tumba.

En caso de que fallen la tirada de Escuchar, los jugadores tienen la opción de gastar Suerte si se aplica la regla opcional para gastar Suerte, como se recomienda (ver **Usar la Suerte**, página 8) o describir qué están haciendo para forzar la tirada, aunque hay consecuencias por fallar una segunda vez (recuerda que no se puede gastar Suerte para alterar una tirada forzada). Si un jugador falla una tirada forzada de **Escuchar**, su investigador, al intentar apoyar la oreja contra la losa para escuchar mejor lo que está sucediendo fuera, se resbala con unas piedras sueltas bajo sus pies y se golpea la cabeza contra el suelo, lo que le inflige 1 punto de daño.

Descubrimientos en la oscuridad

Ahora que están solos en el silencio de la tumba, invita a los jugadores a que exploren los alrededores. La oscuridad dificulta orientarse sin una fuente de luz. El arqueólogo tiene cuatro velas y cada una aguanta una hora encendida. Como es natural, las cerillas solo proporcionan unos instantes de luz, mientras que encender un puro o un cigarro no resulta útil en absoluto.

> **Nota para el Guardián:** *La oscuridad juega un papel importante al explorar el hipogeo; deben describirse las habitaciones de manera fragmentada, según las velas de los investigadores revelan los vetustos secretos en su interior.*

Se anima a los investigadores a experimentar con fuentes de iluminación alternativas. Esto puede incluir el uso de algún tipo de caña y una pieza de tela para crear una antorcha. Una tirada exitosa de **Suerte** asegura que la antorcha funciona según lo planeado. El fracaso da como resultado quemaduras leves y 1 punto de daño, a discreción del Guardián.

Examinar la cámara de entrada revela varias pistas, pero descubrir algunas de ellas requiere una tirada exitosa de habilidad.

Sin tiradas:

- La losa de piedra que cubre la entrada a la tumba muestra unos símbolos esculpidos de manera peculiar.

Tirada de **Ciencias ocultas** (éxito Normal)**:**

- Los símbolos en la losa de piedra sirven para sellar el lugar y se usan como protección y salvaguarda contra aquellos que pretendan saquear la tumba.

Tirada de **Descubrir** (éxito Normal)**:**

- Hay fragmentos de piedra caliza desperdigados por el suelo.

Tirada de **Arqueología** (éxito Normal)**:**

- Los fragmentos de piedra caliza indican que la tumba se ha excavado anteriormente.

ÁREAS DE INTERÉS

Desde la cámara de entrada, los investigadores pueden dirigirse a cinco estancias del hipogeo con información de interés:

- **El pasillo** (a continuación).
- **La antecámara** (página 18).
- **El anexo** (página 20).
- **La cámara funeraria** (página 23).
- **El tesoro** (página 24).

El pasillo

Los investigadores comienzan lo que es propiamente la exploración del hipogeo en el pasillo.

Con las velas (o antorchas) encendidas, los investigadores pueden ver en el oscuro pasillo, que parece medir aproximadamente 7,5 m de largo y hallarse libre de escombros. A lo largo de las paredes se disciernen jeroglíficos dañados y desvaídos. La luz de las velas resalta las grietas que aparecen en varios de los frescos. En la oscuridad, al final del pasillo, se pueden ver las vagas formas del mobiliario u objetos por el estilo.

Si los jugadores se muestran reacios a seguir adelante, insinúa que el aire empieza a «escasear», sugiriendo que podrían ahogarse a menos que encuentren una salida.

En caso de que los investigadores decidan estudiar los jeroglíficos de los frescos, pueden encontrar varias pistas.

Sin tiradas:

- Hay grietas en las paredes tras las que se disciernen espacios oscuros y vacíos.

Tirada de **FUE** (éxito Difícil):

- Con un poco de esfuerzo, se desprende una parte de la fachada esculpida, lo que revela una pequeña abertura de 60 cm de ancho y 1,2 m de largo en la pared de piedra. Cada agujero alberga un paquete pequeño cubierto de lino del que sobresale la cabeza de un perro de madera pintada. Si se retiran los envoltorios de lino, se revela un perro momificado. Una tirada exitosa de **Arqueología** o **Historia** confirma que los antiguos egipcios a menudo dejaban animales como ofrendas en los templos dedicados a sus dioses.

Nota para el Guardián: *Realizar más tiradas de* **FUE** *con el objetivo de derribar pedazos de la pared revela más perros momificados. Los investigadores que decidan seguir destruyendo se arriesgan a colapsar el pasillo y quedar sepultados para siempre bajo los escombros. Una tirada exitosa de* **INT** *permite deducir esta posibilidad, aunque si persisten, haz que se desprendan fragmentos del techo sobre sus cabezas. Solicita una tirada de* **Esquivar** *para evitar sufrir un daño de 1D2. Con suerte, es suficiente advertencia para que dejen de destrozar las paredes y continúen (ver la siguiente nota para el Guardián para más detalles sobre esto).*

Tirada de **Otras lenguas (Jeroglíficos egipcios)** (éxito Difícil):

- Da la impresión de que los grabados cuentan una historia. Representan a un faraón que parece poseer grandes poderes inaccesibles a los mortales ordinarios. Las imágenes inconexas en los paneles le muestran aniquilando a aquellos que no lo siguen, y muchos sufren y mueren bajo su mando.

Tirada de **Otras lenguas (Jeroglíficos egipcios)** (éxito Extremo):

- Lo mismo que arriba, pero el investigador también descubre que el faraón rechazaba el concepto de la vida más allá de la muerte y afirmaba que no era comparable a las visiones y maravillas que él desvelaría en el mundo de la vigilia. Sus seguidores contemplarían la verdad, mientras que los indignos descansarían con sus antiguos dioses en una tumba a edad temprana.

Al final del pasillo hay un pasaje sellado en el que se han grabado símbolos y jeroglíficos similares a los de la losa de piedra en la entrada de la tumba. Varios trozos de yeso, una pequeña mesa ornamentada y un cofre dorado descansan frente a este pasaje.

Parece que estos objetos se han arrastrado a través de un gran agujero que se ha cincelado en el rincón del fondo izquierdo de la pared de yeso (y de ahí las pilas de escombros). Un adulto agachado puede colarse con facilidad a través del hueco y llegar a la estancia que aguarda al otro lado. La mesa está bastante podrida. El pesado cofre de oro está ornamentado y puede abrirse con facilidad: contiene unas cuantas cuentas sueltas. Está claro que el cofre de oro es muy valioso, pero también pesado, por lo que se requiere FUE 70 para levantarlo y cargarlo (aunque resulta más sencillo si lo transportan entre dos investigadores).

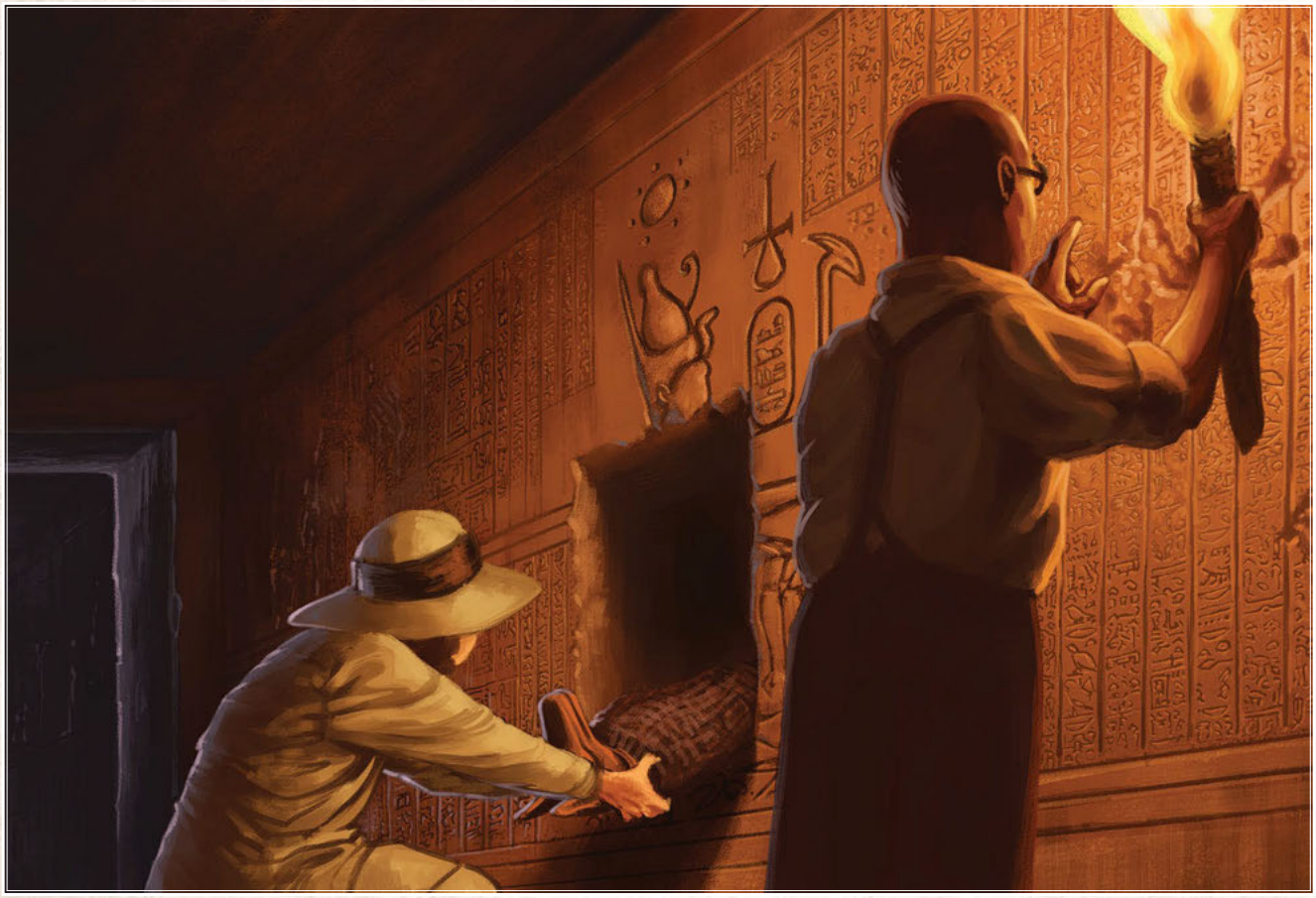
En realidad, Los investigadores no tienen otra opción que atravesar el agujero en el yeso y acceder a la estancia al otro lado: **La antecámara**.

Nota para el Guardián: *Como ya se ha mencionado, a pesar de la impresión inicial, el pasillo es inestable y está potencialmente al borde del colapso. Si es necesario, el Guardián puede hacer que se desprendan un par de piedras del techo para sugerir que el derrumbamiento es inminente, lo que debería lograr que los investigadores se apresuren a seguir adelante. En ese caso, permite a los investigadores gatear con seguridad a la antecámara a través del agujero en el yeso. De hecho, el Guardián puede emplear la posibilidad de un derrumbe en todas las localizaciones dentro del hipogeo para crear una sensación de urgencia y para acelerar la partida según sea necesario; los investigadores también pueden usarlo a su favor cuando intenten escapar de la abominación (ver* **Derrumbamiento**, *página 24).*

La antecámara

Los investigadores se adentran en una estancia repleta de pilas de tesoros que llegan hasta el techo: un diván, sillas, mesas, tablas de piedra, estatuillas, instrumentos musicales, tapices, vasos, jarras selladas (que contienen restos de comida, especias y grano), cuencos, abanicos de plumas de avestruz y cofres (llenos de joyas, baratijas y peines). Un carro de oro destaca en la esquina noroeste de la habitación junto a un bote de remos.

Al este, una enorme losa de piedra bloquea un pasaje abovedado que posiblemente conduce a otra estancia. A ambos lados de la losa, dos gigantescas estatuas parecen montar guardia. Al otro lado de la habitación, al norte, un pasaje despejado lleva a otra habitación: una cámara anexa. Es evidente que las paredes de yeso que sellaban la arcada se han derrumbado por completo y alrededor del suelo de la entrada pueden encontrarse los escombros.



N
O
E
S
Mural
Anexo
Santuario y esqueleto
Pasaje abovedado (derruido)
Estatuas con cabeza de animal
Puerta sellada
Sarcófago de la abominación
Antecámara
Pasaje abovedado sellado (Porción desprendida)
Cámara funeraria
Mesa y cofre de oro
Jeroglíficos y frescos (Perros momificados tras el enyesado)
Pasaje abovedado despejado
Pasillo
Tesoro
Cofre que contiene vasos canopos
Losa
Escaleras
El hipogeo
0 5 10 15 20 25
Escala
En pies
0 1 2 3 4 5 6 7
Escala
En metros

Registrar la antecámara muestra lo siguiente:

Tirada de **Arqueología** (éxito Normal):

- Ninguno de los objetos de la antecámara se corresponde con un período conocido de la historia egipcia.

Tirada de **Tasación** (éxito Normal):

- Las reliquias de oro y las tablas de piedra alcanzarían cifras muy altas en ventas privadas.

Tirada de **Descubrir** (éxito Normal):

- Algunas de las reliquias están rotas, como si alguien se hubiera desplazado por la sala con rapidez y sin mirar a su alrededor.

Nota para el Guardián: *Con tantos objetos dispersos por todas partes, los investigadores que deseen esconderse en la antecámara obtienen un dado de bonificación para las tiradas de Sigilo.*

Si se examina la puerta cerrada (que conduce a **La cámara funeraria**) con atención se descubre que hay dos estatuas de gran tamaño a ambos lados de la entrada que son en realidad hombres momificados y empalados en sendas lanzas largas que los mantienen erguidos. Y por si esto no fuera suficientemente horripilante, han reemplazado sus cabezas: una con la de un cocodrilo y la otra con la de un chacal. Descubrir estas horribles momias desencadena una tirada de **Cordura** (pérdida de 0/1).

Ambos «guardias» sostienen armas. El hombre con cabeza de cocodrilo porta un hacha egipcia de batalla de bronce y el hombre con cabeza con chacal blande una espada similar a una hoz, llamada *khopesh*. Ambas armas están en relativas buenas condiciones, si acaso han perdido un poco de lustre con el paso del tiempo. Los investigadores pueden blandirlas y cada una inflige 1D6+1+BD de daño.

La pesada losa de piedra que bloquea la entrada a **La cámara funeraria** es enorme y es imposible moverla con las manos desnudas, incluso si los investigadores combinan sus esfuerzos.

El anexo

En comparación con la antecámara, la estancia se encuentra modestamente repleta de artefactos religiosos. Las paredes están recubiertas de 8 cm de altos conos funerarios de arcilla. En las paredes sur y norte hay dos grandes murales, mientras que en la pared este hay un santuario con un *anj* de oro invertido de 1,5 m de alto. De este símbolo surgen cientos de tentáculos dorados. Pese a su inmovilidad, da la impresión de que están agitándose y observarlos produce una innegable inquietud. Una tirada exitosa de **Historia**, **Otras lenguas (Jeroglíficos egipcios),** o **Ciencias ocultas** identifica el *anj* como un símbolo que representa la vida; sin embargo, la inversión de este símbolo y los tentáculos sobresalientes hablan de una profanación deliberada e intenciones malignas.

Hay una esterilla amplia en el suelo del santuario en la que yace un esqueleto humano vestido con harapos en descomposición. Junto al cadáver hay una mochila y un saquito.

Registrar el santuario y el cadáver revela lo siguiente:

Sin tirada:

- El santuario contiene innumerables trozos de incienso antiguo almacenados en pequeños compartimentos en toda su base. Cerca de un centenar de estatuillas de hombres se alzan al pie del santuario. Una tirada exitosa de **Arqueología** identifica las pequeñas figuras como *shabti* (unas estatuillas funerarias destinadas a servir como esclavos en la otra vida).
- Las costillas del esqueleto están aplastadas y el cráneo, fracturado; es posible que una o ambas heridas condujeran a la muerte del individuo. Una tirada exitosa de **Primeros auxilios** o **Medicina** no solo sitúa la fecha del fallecimiento en los últimos diez años, sino que también sirve para percatarse de la existencia de pequeñas hendiduras en los huesos (similares a las marcas de los dientes de un animal).
- El saquito junto al cuerpo está repleto de oro y joyas de bronce. Una tirada exitosa de **Tasación** revela que una persona podría mantenerse con facilidad toda la vida con el contenido de ese saquito.
- La mochila contiene una paleta, un frasco medio lleno de agua fétida, un pasaporte alemán, un cartucho de dinamita y un diario encuadernado en cuero escrito en alemán. El pasaporte pertenece a Sascha Karner, nacido el 2 de agosto de 1880, lugar de residencia: Berlín.

Tirada de Otras lenguas (Alemán) (éxito Normal):

- Descifra el contenido del diario encuadernado en cuero. Hay entradas con fechas entre 1910 y 1916 que describen la época de Sasha Karner como antropólogo. También resume su viaje a Egipto y sus intentos de desenterrar los antiguos artefactos del país. Además, Karner escribe sobre su camarada inglés, un arqueólogo al que se refiere como doctor Gerald Sutton. Hay muchas entradas que reflejan el complicado ambiente de trabajo durante la Gran Guerra, y a menudo Karner alaba a Sutton por su ayuda para tratar con las autoridades inglesas. Las cuatro últimas entradas parecen ser las más significativas. Entrega la **Ayuda de juego: Necrópolis 1** al jugador cuyo investigador haya traducido el texto.

El mural de la pared sur muestra una enorme representación pictórica de un faraón sonriente, ataviado con una túnica negra, sosteniendo una balanza de dos platos desproporcionadamente grande en la que pesa un corazón contra un platillo con animales muertos. Una figura arrodillada, con cabeza de lobo, tiene una herida en el pecho de la que tiran dos hombres diminutos (idénticos a las figuritas *shabti*). Hay algunos jeroglíficos bajo el fresco. Una tirada exitosa de **Arqueología**, **Historia** o **Ciencias ocultas** permite averiguar de que la figura de rodillas con cabeza de perro puede representar a un dios egipcio, como Anubis o Set. La escena resulta similar al ritual del Pesado del Corazón, donde los dioses juzgaban si una persona merecía acceder a la vida después de la muerte. Si se consigue un éxito Difícil, al investigador se le ocurre que los animales muertos de la balanza representan a otros poderosos dioses egipcios, por lo que la imagen podría ser una especie de perversión de la ceremonia o profanación.

Ayuda de juego: Necrópolis 1

7 de agosto, 1916:

Nos han llegado nuevas de una fiera batalla al norte, cerca del canal de Suez. Nuestros hombres ya están lo suficientemente asustados sin la amenaza de que los maten en un fuego cruzado. Sus creencias supersticiosas han retrasado la excavación en más de una ocasión y no estoy dispuesto a asumir más demoras. Cavamos sin descanso a través de la arena suelta y la roca. Estamos cerca.

3 de septiembre, 1916:

¡Qué gloriosa jornada! Hemos encontrado la entrada. Retirar la puerta ha sido difícil, pero hemos creado un sistema de poleas que nos ha permitido acceder. Dentro nos aguarda más trabajo. Fragmentos de piedra caliza han bloqueado toda la entrada del tunel. He detenido la retirada de las piedras hasta que inspeccionemos la estructura y documentemos lo que hemos descubierto de momento. Sutton piensa que mis meticulosos registros son innecesarios y nos hacen perder el tiempo.

1 de diciembre, 1916:

Por fin el tunel está prácticamente despejado. Algunos de los trabajadores han mostrado un gran interés por los jeroglíficos deteriorados del pasillo. Hoy vamos a retirar la última piedra caliza y explorar. La mampostería parece inestable. Quizás usar explosivos sea demasiado arriesgado.

3 de diciembre, 1916:

Sutton está muerto. Los trabajadores locales nos han atacado y le han roto el cuello cuando se resistió a que lo introdujeran en la tumba por la fuerza. ¡Guardaos de los hijos de la esfinge! Tengo la intención de esperar un par de horas con la esperanza de que se marchen. Reuniré algunas joyas y después escaparé. Este lugar no será mi tumba. Puedo oír ruidos. Hay algo aquí conmigo.

Una tirada exitosa de **Otras lenguas (Jeroglíficos egipcios)** traduce la inscripción de la pared: «*Se ha pasado el juicio. Por siempre estará ligado a la tierra a través de su fiel corazón latiente, con un cuerpo fuerte, aguardando el regreso de su maestro*». Esto es una pista de la naturaleza de la abominación y una posible manera de derrotarla, aunque los investigadores no lo saben todavía (ver **El tesoro**, página 24).

El mural de la pared norte representa la nauseabunda escena de una ciudad egipcia atacada por un ejército de seres de pesadilla. Se perciben dos tipos de criaturas: unas con cuerpo humano y cabeza animal, que blanden diversas armas, y otras con el cuerpo animal y la cabeza humana. (Una tirada exitosa de **Mitos de Cthulhu** identifica a estas espantosas criaturas como los hijos de la esfinge, como se menciona en el diario de Karner). Del cielo y la tierra surgen tentáculos negros que destrozan la ciudad y sus habitantes. Algunas de las criaturas devoran los cadáveres que yacen en las mesas, mientras que otras se regodean en el caos. Se representa a un faraón, ataviado solo con una túnica negra, con un rostro imposiblemente oscuro, sentado sobre un trono en forma de pirámide que acarrean los monstruosos híbridos, que lo pasean por la espeluznante escena. Los investigadores que contemplen el mural deberían hacer una tirada de **Cordura** (pérdida de 1/1D3).

Una tirada exitosa de **Mitos de Cthulhu** al observar cualquiera de los dos murales identifica la figura ataviada con túnica como el Faraón Negro, un avatar del Caos Reptante, Nyarlathotep.

¡La abominación despierta!

La abominación despierta aproximadamente a los 30-40 minutos, dependiendo de la duración de tu partida. Para entonces, los investigadores deben haber tenido tiempo suficiente para explorar la antecámara y el anexo.

Los investigadores oyen unos arañazos amortiguados (la tapa del sarcófago de la abominación deslizándose) y, tras esto, un golpe ruidoso y pesado (la tapa cayendo al suelo). Unos pocos minutos después, suena el eco de unas fuertes pisadas sobre la tumba. Una tirada exitosa de **Escuchar** detecta que los ruidos provienen de la puerta sellada de la antecámara.

Dale a los investigadores tiempo de reaccionar y discutir brevemente sobre su plan de acción.

La abominación sale de la cámara funeraria retirando la pesada puerta de piedra con su increíble fuerza. Si los investigadores están cerca y son testigos de la aparición de la abominación, solicita una tirada de **Cordura** (pérdida de 1/1D6; si están a oscuras, reduce la pérdida a 0/1D3). Consulta el perfil de la abominación en el apartado **El monstruo** de la página 25 para ver más detalles sobre sus tácticas y características.

Si un investigador pierde 5 puntos de Cordura o más de una sola vez como resultado de contemplar a la abominación, es posible que se vuelva loco de manera temporal (ver el apartado **Cordura** de la **Introducción,** página 10). En ese caso, puedes recurrir a las acciones involuntarias sugeridas y los episodios de locura del recuadro **Investigadores locos** (más adelante) si estás usando los investigadores pregenerados; también puedes hacer una tirada o seleccionar un resultado de la tabla estándar **Episodios de locura** (ver *Caja de inicio*, «Libro Dos», página 17, o *Manual del Guardián* página 159).

Investigadores locos

A continuación, se presentan los puntos de Cordura de cada investigador y la cantidad que deben perder para sucumbir a la locura indefinida. También aparecen posibles acciones involuntarias y episodios de locura tanto si es temporal como indefinida (cada episodio de locura dura 1D10 asaltos).

Arqueólogo

- **COR:** 40
- **Locura indefinida:** A los 8+.
- **Acción involuntaria:** Se desmaya durante 1 asalto.
- **Episodios de locura:** Piromanía, una obsesión por comenzar un incendio.
  —*¡El fuego limpiará esta tumba del mal!*

Profesor de idiomas

- **COR:** 60
- **Locura indefinida:** A los 12+ puntos.
- **Acción involuntaria:** Grita algo en una lengua extranjera.
- **Episodios de locura:** Arrebatos histéricos, no puede hacer nada más que gritar.
  —*¡Aarrrgghhh!*

Diletante

- **COR:** 70
- **Locura indefinida:** A los 14+ puntos.
- **Acción involuntaria:** Intenta agarrar el objeto más cercano para usarlo como escudo, sin importar lo inapropiado que sea.
- **Episodios de locura:** Sale corriendo presa del pánico.
  —*¡Socorro! ¡Que alguien me ayude!*

Exsoldado

- **COR:** 50
- **Locura indefinida:** A los 10+ puntos.
- **Acción involuntaria:** Arroja lo que tenga en las manos al objetivo más cercano (sin importar que sea amigo o enemigo).
- **Episodio de locura:** Se embarca en una oleada descontrolada de violencia.
  —*¡Nunca me cogeréis vivo!*

Nota para el Guardián: *Algunos de los investigadores pregenerados pueden volverse locos de manera indefinida en este punto (ver el recuadro cercano* **Investigadores locos** *para consultar los puntos de Cordura iniciales de cada investigador y la cantidad que tienen que perder para que esto suceda).*

Una vez la abominación ha abierto la cámara funeraria, los investigadores tienen acceso al interior y también a la sala del tesoro adyacente. Siempre pueden esquivar al monstruo con ingenio (una tirada exitosa de **Sigilo**) o correr con todas sus fuerzas (una tirada exitosa de **DES**). Si entran en combate, un investigador debe tener éxito en una tirada de **Esquivar** para dejar atrás al monstruo y acceder a **La cámara funeraria**.

Notas para el Guardián:

- *Es posible que los investigadores quieran disparar en dirección a la silueta de la abominación (por ejemplo, en la oscuridad); en ese caso, asegúrate de añadir un dado de penalización a las tiradas de Armas de fuego.*
- *Si el investigador sostiene una vela encendida mientras participa en un combate cuerpo a cuerpo, impón un dado de penalización a sus tiradas de ataque. Haz lo mismo si está luchando en completa oscuridad.*
- *Usa la regla* **Superado** *en el combate; puesto que múltiples investigadores se enfrentan a una única criatura, obtienen un dado de bonificación en sus ataques individuales, lo que quizás les dé una ventaja.*

La regla **Superado** solo se aplica a los ataques cuerpo a cuerpo y no a las armas de fuego (*Caja de inicio,* «Libro Dos», página 20, o *Manual del Guardián,* página 112). Además, tienes que tener en cuenta que las distancias son cortas. Quien tenga una pistola dispara a quemarropa (y probablemente en medio de un combate cuerpo a cuerpo). Se recomienda encarecidamente repasar las reglas de las armas de fuego antes de comenzar la partida (*Caja de inicio,* «Libro Dos», página 19, o *Manual del Guardián* página 116).

La cámara funeraria

El enorme sarcófago ocupa casi la totalidad de la estancia. Han destrozado siete revestimientos exteriores de madera, y sus astillados restos están esparcidos por todas partes, lo que revela un sarcófago de oro abierto. Hay un par de remos de madera en el otro extremo de la cámara.

Nota para el Guardián: *Los remos pueden usarse como armas improvisadas con la habilidad Combatir (Pelea), e infligen 1D6+BD de daño.*

Si se examinan los revestimientos, se disciernen representaciones pictóricas de escenas de blasfemos y atroces sacrificios ceremoniales en los trozos de madera más grandes. Se representa a figuras embalsamando a hombres y mujeres que gritan. Las imágenes son terroríficas e incluyen a personas utilizadas para avivar los fuegos rituales. Solicita una tirada de **Cordura** (pérdida de 1/1D3). El interior del sarcófago de oro es muy espacioso y tiene la forma de una figura dormida. La tapa representa la imagen de un hombre gritando de agonía.

Al sur hay un pasaje abovedado que conduce a la oscuridad (hacia **El tesoro**).

El tesoro

La estancia también se encuentra abarrotada de un sinfín de tesoros: frágiles obras de arte, esculturas, cerámicas, pequeños botes y carros de oro, incluso la representación a escala de una ciudad egipcia en toda su extensión.

Al rebuscar entre estos objetos, se requiere una tirada de **Descubrir** para detectar un cofre de piedra apartado de la vista. Si un investigador se acerca, solicita una tirada Difícil de **Escuchar** para ver si puede oír el sonido rítmico que proviene del cofre.

Es posible abrir el cofre con una tirada exitosa de **FUE**. Dentro, se encuentran cinco vasos canopos tallados en piedra caliza. Cuatro de ellos tienen una tapa en forma de cabeza de animal: un halcón, un cocodrilo, un ibis y un lobo. El quinto tiene tallado un *anj* invertido sobresaliendo de la tapa.

Tirada de **Arqueología** (éxito Normal):

- Confirma que solían emplease vasos como estos para almacenar los órganos internos de aquellos a los que momificaban.
- Tradicionalmente solo se usan cuatro vasos canopos.

Tirada de **Arqueología** (éxito Difícil):

- Igual que arriba y añade: incluso si se ignora el quinto vaso canopo con el *anj* invertido, las tapas de los otros también están «mal».
- Normalmente, el vaso que contiene los pulmones tiene la cabeza de babuino; el del estómago, la cabeza de chacal; una cabeza humana en la tapa del que guarda el hígado; y el último, que contiene los intestinos, está rematado con la del halcón.
- De todos los vasos, solo el de la cabeza de halcón parece correcto, aunque el del lobo se acerca bastante.

Los cuatro vasos más o menos normales contienen los ancestrales restos de los órganos internos de la abominación (pulmones, estómago, hígado e intestinos); sin embargo, al coger el vaso con el *anj* invertido, puede sentirse un «pulso» especial en su interior. Si se abre el vaso, se revela el corazón latiente de la abominación. Solicita una tirada de **Cordura** (pérdida de 1/1D3). Destruir este frágil órgano acaba con la criatura. Si los investigadores han traducido los jeroglíficos bajo los murales en **El anexo** (página 20), permíteles hacer una tirada de **INT** para recordar lo que decía la inscripción, en caso de que los jugadores lo hayan olvidado. Con suerte, rememorar esta información les debe dar una pista sobre cuál es el mejor camino a seguir.

Conclusión

A continuación, ofrecemos una selección de posibles finales. Adapta la conclusión de la aventura para que coincida con las acciones de los investigadores.

Devorados por la abominación

De una manera u otra, los investigadores fracasan en su intento de derrotar a la abominación y mueren. Sus restos proporcionan un delicioso festín para la criatura que, una vez saciada, vuelve a dormir hasta que sus adoradores le traigan otro sacrificio involuntario. Está demasiado saciada y soñolienta para intentar escapar… en esta ocasión.

Explosión

Los investigadores pueden optar por usar la dinamita de la mochila de Karner (ver **El anexo**, página 20) para destruir a la abominación. Si la dinamita explota en otra localización que no sea frente a la losa de piedra que bloquea la entrada a la tumba (ver **Huida**, más adelante), el hipogeo colapsa por completo. Nadie sobrevive al subsiguiente derrumbamiento, ni siquiera la abominación.

Derrumbamiento

Mientras persigue a los investigadores, la abominación destruye una de las paredes de apoyo del hipogeo sin querer y la estructura entera colapsa. Todos los que estén dentro mueren. Esta opción resulta útil si te hace falta concluir la partida rápidamente. Es posible que los investigadores también intenten hacer que el techo se derrumbe sobre la abominación y causen un desprendimiento deliberado en el pasillo, si son conscientes de lo inestable que es la estructura (ver **El pasillo**, página 17). En ese caso, permíteles hacer una tirada de **Suerte** para determinar si sobreviven al colapso inicial. Aun así, siguen atrapados…

Matar a la abominación

Entrar en combate con la criatura es peligroso debido al enorme potencial de daño que puede infligir de un solo golpe. Recuerda a los jugadores que pueden gastar puntos de Suerte durante el combate para aumentar sus posibilidades de éxito. Destruir el corazón de la abominación en el vaso canopo es la manera más segura de derrotar al monstruo (ver **El tesoro**, en esta página), siempre que los investigadores logren esquivar a la criatura y descubrir su secreto antes de que tenga la oportunidad de desmembrarlos trocito a trocito.

Huida

Los investigadores pueden emplear la dinamita de Karner con el debido cuidado (ver **El anexo**, página 20) para demoler la puerta de piedra de la entrada con una tirada exitosa de **Demolición**, **Mecánica** o una Difícil de **Conocimientos**. Se necesitan las precauciones

y preparativos adecuados para demoler la puerta de piedra, y se requieren al menos tres asaltos para asegurarse de que se lleva a cabo de manera segura. En el improbable caso de que los investigadores logren mantener alejada a la abominación mientras preparan la dinamita, encienden la mecha y se colocan a una distancia segura, estos logran huir del hipogeo mientras que la abominación queda sepultada por el derrumbamiento que causa la explosión.

UNA HUIDA CREATIVA

Es posible que los investigadores se coloquen frente a la entrada de la tumba de manera estratégica y atraigan a la abominación para que cargue enfurecida y de cabeza contra ellos. Si los investigadores superan con éxito una tirada de **Esquivar**, se apartan de un salto en el último momento. La abominación derrumba la losa de piedra, lo que proporciona una ruta de escape. Si un investigador falla la tirada de **Esquivar**, el monstruo lo golpea y hace papilla mientras se embiste tanto a sí mismo como al investigador contra la losa de piedra, lo que permite escapar a los compañeros del desafortunado investigador gracias a su heroico sacrificio. La criatura se queda inconsciente durante 1D6 asaltos. Lo que hagan los investigadores con el monstruo dormido depende de ellos.

LA ABOMINACIÓN ESCAPA

Si escapa, la abominación corre hacia el desierto y se pierde de vista en unos instantes. Permite a los investigadores hacer una tirada de **Orientarse** para encontrar el asentamiento más cercano, o también pueden intentar hacer una tirada de **Seguir rastros** para ir tras las huellas de los trabajadores. En unos pocos días, los periódicos traen noticias de víctimas asesinadas por un animal de gran tamaño. Los investigadores, al ser conscientes de que son responsables de la huida de la abominación y posteriores matanzas, pierden 1D8 puntos de Cordura como consecuencia.

Recompensas

Cada investigador superviviente recibe +1D6 puntos de Cordura si logra escapar de los confines de la tumba.

Epílogo

No olvides cerrar la aventura con un pequeño resumen de lo ocurrido. Quizás desees resaltar los momentos más destacados, además de las consecuencias potenciales a largo plazo para cada investigador, en caso de que alguno sobreviva…

~ El monstruo ~

La abominación,
la criatura del hipogeo

Las acciones de los investigadores han despertado a la abominación de su letargo. Largo tiempo ha aguardado el retorno de su amo, el Faraón Negro, ¡Nyarlathotep! Y aunque hoy no es ese día, está hambrienta y debe alimentarse.

La criatura es un enorme hombre musculoso envuelto en lino en plena descomposición. Su piel está correosa del pus y la bilis que manan de sus grandes yagas. Su cabeza es la de un lobo dorado africano, cuyos ojos brillan rojos con un ardiente y enloquecedor odio por todo lo que vive. A menudo se agacha y camina a cuatro patas, olfateando el aire y emitiendo ruidos jadeantes y aullidos, mientras que en otras ocasiones anda sobre dos piernas y ruge de forma espeluznante.

La fuerza de la abominación es increíble; puede aplastar fácilmente a un hombre de un solo golpe. El punto débil de la criatura es su corazón, que se encuentra dentro de un vaso canopo en **El tesoro** (página 24). Si se destruye el corazón, el pus y la bilis explotan desde el interior de la criatura y rocían todo lo que esté a la vista (provocando una tirada de **Cordura**; pérdida de 1/1D3), sin dejar atrás más que una carcasa momificada y seca.

FUE 200	**CON 80**	**TAM 90**	**DES 35**	**INT 15**
APA —	**POD 75**	**EDU —**	**COR —**	**PV 17**
BD: +3D6	**Corp.: 4**	**Mov.: 10**	**PM: 15**	

Poderes especiales
Puede ver perfectamente en cualquier lugar oscuro.

Luchar: La abominación tiene dos objetivos: saciar su hambre de carne humana y liberarse de su tumba. Una vez que sale de la cámara funeraria se adentra en el pasillo de la entrada, atacando a los investigadores que se encuentre en su camino. En cambio, si oye a los investigadores, va a buscarlos y los persigue hasta que sacie su hambre. Si su presa se vuelve demasiado difícil de atrapar, se rinde y reanuda su camino hacia el pasillo. Mientras se desliza por el hipogeo en dirección a la entrada, rompe y se choca torpemente con todo lo que se encuentra, lo que alerta a los investigadores de que no están solos (si no han ido a investigar el sonido que surgía de la cámara funeraria, por ejemplo). Si se encuentra arrinconada, lucha hasta la muerte; si no, intenta escapar de la tumba y ruge de rabia al descubrir que la losa de piedra bloquea su huida. Se deja a discreción del Guardián si la abominación se libera de la tumba y qué horrores suceden a continuación.

Combate
Ataques por asalto: 1 (puñetazo, aplastar o *khopesh*)
Combatir 80% (40/16), daño 1D3+3D6
Combatir (Khopesh) 80% (40/16), daño 1D6+3D6
Esquivar 17% (8/3)
Pérdida de Cordura: 1/1D6 puntos de Cordura por ver a la abominación (se reduce a 0/1D3 en la oscuridad).

NOMBRE:

ARQUEÓLOGO, *36 AÑOS*

FUE 60	CON 50	TAM 50	DES 50	INT 70
APA 60	POD 40	EDU 80	COR 40	PV 10
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 8	PM: 8	SUERTE:*

** Suerte: Haz una tirada de 3D6 y multiplica el resultado por cinco.*

COMBATE

Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3

Esquivar 25% (12/5)

HABILIDADES

Armas de fuego (Arma corta) 20% (10/4)

Arqueología 70% (35/14)

Buscar libros 50% (25/10)

Conducir automóvil 40% (20/8)

Crédito 40% (20/8)

Descubrir 50% (25/10)

Escuchar 20% (10/4)

Historia 60% (30/12)

Lanzar 20% (10/4)

Lengua propia (Inglés) 80% (40/16)

Mecánica 40% (20/8)

Orientarse 40% (20/8)

Otras lenguas (Árabe) 50% (25/10)

Persuasión 50% (25/10)

Primeros auxilios 30% (15/6)

Saltar 20% (10/4)

Sigilo 20% (10/4)

Tasación 60% (30/12)

Trepar 40% (20/8)

TRASFONDO

Desde hace poco, tienes la suerte de recibir fondos privados para trabajar en Egipto. Tras largo tiempo sin ningún descubrimiento notable, te han concedido solo una temporada más de trabajo, con la expectativa de que produzcas resultados o te retiran la financiación. Las buenas noticias son que parece que tu excavación actual es la respuesta a tus oraciones, ya que has descubierto un antiguo camino de piedra que conduce a la fachada de un acantilado. ¡Tus compañeros y tú podríais estar a punto de hacer el descubrimiento que marcará vuestras carreras!

- **Rasgos:** Tienes pasión y motivación para triunfar en tu trabajo, ansías la fama que traería un gran descubrimiento.
- **Ideología/Creencias:** No estás seguro de que compartas la creencia de los antiguos egipcios sobre la vida después de la muerte.
- **Lugares significativos:** Egipto, ¿qué otro lugar si no? El escenario de tantos triunfos, pero también de tantas decepciones.

SEÑUELOS DE INTERPRETACIÓN

Si no encuentras algo esta vez, tu carrera está prácticamente acabada, así que has de encontrar lo que sea.

POSESIONES

Una mochila que contiene una paleta, un pequeño cepillo, cerillas y cuatro velas.

NOTAS DEL JUGADOR:

NOMBRE:

PROFESOR DE IDIOMAS, *40 AÑOS*

FUE 50	CON 40	TAM 50	DES 45	INT 60
APA 70	POD 60	EDU 80	COR 60	PV 9
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 8	PM: 12	SUERTE:*

** Suerte: Haz una tirada de 3D6 y multiplica el resultado por cinco.*

COMBATE

Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3

Esquivar 25% (12/5)

HABILIDADES

Antropología 50% (25/10)

Armas de fuego (Arma corta) 20% (10/4)

Buscar libros 60% (30/12)

Ciencias ocultas 25% (12/5)

Crédito 40% (20/8)

Descubrir 45% (22/9)

Encanto 30% (15/6)

Escuchar 40% (20/8)

Lanzar 20% (10/4)

Lengua propia (Inglés) 80% (40/16)

Mecánica 10% (5/2)

Otras lenguas (Alemán) 60% (30/12)

Otras lenguas (Jeroglíficos egipcios) 70% (35/14)

Otras lenguas (Latín) 50% (25/10)

Primeros auxilios 30% (15/6)

Psicología 50% (25/10)

Saltar 20% (10/4)

Sigilo 20% (10/4)

Trepar 20% (10/4)

TRASFONDO

Pasar años estudiando los jeroglíficos egipcios en el University College de Londres ha limitado sorprendentemente tus oportunidades laborales a pesar de la fama internacional de algunos de tus antiguos tutores. Por tanto, has tenido que pasar la mayor parte de tu carrera profesional traduciendo documentos alemanes (otra lengua para la que tienes un talento natural). Ahora tienes la oportunidad de trabajar en algo que de verdad merece la pena. Te han llamado para una nueva excavación en Egipto que promete desenterrar descubrimientos fabulosos.

- **Rasgos:** Ansioso por usar todos tus conocimientos.
- **Ideología/Creencias:** Crees en ti mismo. Puedes superar cualquier obstáculo que la vida ponga en tu camino. Probablemente.
- **Posesiones preciadas:** Un ejemplar firmado de *Leyendas del antiguo Egipto* de tu antigua tutora, Margaret Murray.

SEÑUELOS DE INTERPRETACIÓN

Esta excavación es tu oportunidad de formar parte de un gran descubrimiento (que siempre viene bien para una carrera). Entonces, quizás empiecen a contratarte por tus conocimientos sobre tu primer amor: los jeroglíficos.

POSESIONES

Cecina de vaca, papel y lápiz, libreta, cigarro y cerillas.

NOTAS DEL JUGADOR:

NOMBRE:

DILETANTE, *44 AÑOS*

FUE 50	CON 40	TAM 60	DES 60	INT 50
APA 50	POD 70	EDU 80	COR 70	PV 10
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 7	PM: 14	SUERTE:*

** Suerte: Haz una tirada de 3D6 y multiplica el resultado por cinco.*

COMBATE

Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3

Esquivar 30% (15/6)

HABILIDADES

Armas de fuego (Arma corta) 20% (10/4)

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) 50% (25/10)

Arte/Artesanía (Pintura) 30% (15/6)

Buscar libros 50% (25/10)

Cerrajería 20% (10/4)

Charlatanería 25% (12/5)

Ciencias ocultas 60% (30/12)

Crédito 70% (35/14)

Derecho 25% (12/5)

Descubrir 45% (22/9)

Equitación 50% (25/10)

Escuchar 30% (15/6)

Intimidar 60% (30/12)

Lanzar 20% (10/4)

Lengua propia (Inglés) 80% (40/16)

Mecánica 10% (5/2)

Orientarse 10% (5/2)

Persuasión 30% (15/6)

Primeros auxilios 30% (15/6)

Psicología 10% (5/2)

Saltar 20% (10/4)

Sigilo 40% (20/8)

Trepar 30% (15/6)

TRASFONDO

Eres un noble del Imperio británico, tu gran riqueza significa que has podido permitirte dedicarte al estudio sin necesidad de trabajar. Alentado por tu fascinación con todo lo que sea antiguo, has financiado una excavación arqueológica en Egipto, con la esperanza de descubrir artefactos de valor incalculable y conocimientos ocultos. Estás emocionado, puesto que tu equipo de excavación cree haber encontrado la entrada a una tumba desconocida.

- **Rasgos:** Motivado por la sed de conocimiento y objetos extraordinarios.
- **Ideología/Creencias:** Hay más ahí fuera de lo que los hombres son conscientes, tanto literal como metafísicamente.
- **Posesiones preciadas:** Tu pitillera, regalo de un antiguo y añorado amante.

SEÑUELOS DE INTERPRETACIÓN

Buscas los secretos de las civilizaciones antiguas. ¿Qué maravillas aprenderás?

POSESIONES

Cantimplora, navaja de bolsillo, pluma, libreta, caja de cerillas, pitillera.

NOTAS DEL JUGADOR:

NOMBRE:

EXSOLDADO, *29 AÑOS*

FUE 80	CON 60	TAM 70	DES 65	INT 55
APA 40	POD 50	EDU 50	COR 50	PV 13
BD: +1D4	CORP.: 1	MOV.: 8	PM: 10	SUERTE:*

** Suerte: Haz una tirada de 3D6 y multiplica el resultado por cinco.*

COMBATE

Combatir (Pelea) 70% (35/14), daño 1D3+1D4

O con cuchillo 1D8+1D4

Armas de fuego (Revólver .32) 60% (30/12), daño 1D8

Esquivar 25% (12/5)

HABILIDADES

Armas de fuego (Fúsil/Escopeta) 45% (22/9)

Crédito 20% (10/4)

Descubrir 45% (22/9)

Escuchar 20% (10/4)

Intimidar 40% (20/8)

Lanzar 20% (10/4)

Lengua propia (Inglés) 50% (25/10)

Mecánica 40% (20/8)

Naturaleza 30% (15/6)

Orientarse 30% (15/6)

Primeros auxilios 50% (25/10)

Psicología 10% (5/2)

Saltar 20% (10/4)

Seguir rastros 30% (15/6)

Sigilo 50% (25/10)

Supervivencia (Desierto) 50% (25/10)

Trepar 40% (20/8)

TRASFONDO

Luchaste en Egipto durante la Gran Guerra. Te licenciaron con deshonor del ejército debido a un accidente con un oficial que terminó con una pelea a puñetazos. Pero luchar es lo único que sabes hacer y ahora acabas de aceptar el único empleo que se te ofrece y este te ha vuelto a llevar a Egipto como apoyo en las excavaciones arqueológicas del Valle de los Reyes. A pesar del calor y las moscas, la paga es buena.

Te han llegado rumores de que el arqueólogo ha encontrado una tumba y que tu jefe actual, el diletante, ha venido a la excavación para ver el descubrimiento. Será mejor que des buena impresión y te acerques a ver qué sucede.

- **Rasgos:** Estás frustrado por la mácula en tu expediente militar y harto de estar atrapado en el desierto.
- **Ideología/Creencias:** Al final, la única persona con la que puedes contar eres tú mismo.
- **Allegados:** Tus antiguos compañeros del ejército, aunque hace mucho tiempo que no los ves.

SEÑUELOS DE INTERPRETACIÓN

Necesitas impresionar al jefe para que te siga pagando la nómina.

POSESIONES

Un revólver .32 cargado con 6 balas, 4 balas de recambio y una navaja.

NOTAS DEL JUGADOR:

CAPÍTULO 2

¿QUÉ HAY EN EL SÓTANO?

¿Qué secretos oculta el misterioso sótano?

Esta aventura comienza el sábado 2 de marzo de 1929 en un bufete de abogados de la ciudad de Nueva York antes de trasladarse, como todas las buenas historias de terror, a una cabaña en el bosque.

Introducción

En «¿Qué hay en el sótano?», los investigadores reciben la tarea de encontrar pruebas que demuestren la inocencia de un pudiente abogado neoyorkino acusado del asesinado de su mujer, aunque de momento no se ha encontrado su cuerpo. Como puede esperarse de una aventura de *La llamada de Cthulhu*, las cosas difieren bastante de lo que se ve a simple vista y los investigadores deben desvelar secretos pasados y enfrentarse a una fuerza malévola atrapada si quieren salvar a su cliente (y amigo) de la silla eléctrica.

Estructura de la aventura

Si tienes en mente dirigir esta aventura como una partida de una hora, es probable que la distintas partes se desarrollen según los tiempos que se muestran más adelante. Por otra parte, si quieres alargar la partida (porque tienes más tiempo disponible o cinco o seis investigadores), cada uno de los apartados después de **Listos para jugar** requiere del doble de tiempo que se indica aquí, o incluso más. Sin embargo, no olvides que estas no son más que unas mínimas indicaciones que pueden ajustarse según sea necesario o ignorarse por completo en caso de que sea lo mejor para tu grupo.

- **Preliminares:** El Guardián habla brevemente sobre la premisa de la sesión y los personajes pregenerados incluidos en la aventura (o los tipos de investigadores más adecuados en caso de que los jugadores prefieran crear los suyos propios); si hay jugadores novatos, quizás sea necesario hacer un breve repaso de las reglas. El Guardián lee en voz alta el texto relevante del apartado **Preliminares** (página 34). Los jugadores seleccionan sus investigadores (si van a usarse los personajes pregenerados) y después los presentan al resto de los jugadores.
- **Listos para jugar** (a los 10 minutos)**:** El Guardián se asegura de que todo el mundo esté preparado para empezar y lee el texto resaltado de **Comienzo: La cabaña Blackwood**, para después responder a las posibles preguntas de los jugadores. La aventura comienza con los investigadores adentrándose en el sótano de Blackwood.
- **Pistas de la uno a la cuatro** (a los 15 minutos)**:** Los investigadores registran el sótano y encuentran las pistas de la uno a la cuatro, además de varias herramientas y armas.
- **Pistas cinco y seis** (a los 30 minutos)**:** La criatura comienza a manifestarse y acosa a los investigadores mientras descubren las pistas cinco y seis.
- **Pista siete y conclusión** (a los 45 minutos)**:** La criatura ataca a los investigadores mientras buscan la pista siete.
- **Epílogo** (a los 55 minutos)**:** El Guardián cierra la aventura con un breve epílogo y contesta las posibles preguntas de los investigadores. ¡Felicita o consuela a los jugadores según sea conveniente!

Trasfondo

Arthur Blackwood, un influyente abogado neoyorkino, ha contacto con su primo para suplicarle que lo ayude a encontrar pruebas que limpien su reputación. Hace ocho meses, Arthur y su mujer, Rose, se fueron de vacaciones a su cabaña de verano, cerca de Whitehall, Washington County, Nueva York. La cabaña, con sus apacibles vistas a Castle Creek, un meandro del río Mettawee, fue construida por el tátara tátara tátara abuelo de Arthur, Milton Blackwood, en 1717. Pero el relajante mes vacacional de Arthur y Rose desembocó en terror y tragedia. Durante la mañana del 19 de julio de 1928,

John y Helen Turner encontraron a Arthur vagando por North Ash Trail. Arthur estaba desorientado y sus brazos y pecho cubiertos de sangre. No pudieron encontrar a Rose, y a Arthur lo arrestaron por el presunto asesinato de su mujer. El juicio comienza el 18 de marzo de 1929.

La policía estatal de Nueva York y el departamento del sheriff local de Washington han terminado de investigar la cabaña Blackwood. Se han recogido, fotografiado y catalogado todas las pruebas pertinentes y la fiscalía va a utilizarlas en el próximo juicio de Arthur. El abogado defensor de Arthur (y socio), Joseph Klein, está esforzándose al máximo para que no condenen a su cliente a la silla eléctrica, pero debido a la falta de pruebas de su inocencia, Klein teme que Arthur pase su vida entre rejas.

Arthur ha recuperado sus facultades mentales, más o menos, y ha empezado a balbucear sobre cómo a Rose se la ha llevado «la oscuridad». La sociedad en general considera que Arthur Blackwood es un asesino despiadado que debe achicharrarse por su crimen. Depende de los investigadores descubrir si Arthur es inocente o culpable.

La verdad

Milton Blackwood, el ancestro de Arthur, fue un hechicero que hizo un pacto con una criatura que dotó a su linaje familiar de una suerte extraordinaria, que se manifiesta a través de la riqueza y la buena fortuna. La criatura exigió que se le pagara en sangre y hueso por su don y Milton se mostró complacido de aceptar. Con el tiempo, Milton continuó convocando a su «genio» para lograr mayor poder y prosperidad hasta que diseñó un hechizo para atrapar a la criatura en la cabaña de vacaciones familiar por toda la eternidad, lo que significa que su linaje continuaría beneficiándose de su don de la buena suerte sin necesidad de hacer más sacrificios. La piedra angular del hechizo de Milton era un anillo que debía portar algún miembro de la familia Blackwood. Siempre que alguien de este linaje lleve el anillo, la criatura permanece sellada bajo el sótano de la casa de verano de Milton Blackwood.

Según transcurren las décadas y los siglos, el anillo vinculante va pasando de generación a generación de la familia Blackwood. La criatura permaneció aprisionada bajo el sótano de la cabaña, pero al pasar el tiempo, la verdad sobre esta llegó a considerarse un mito y acabó olvidándose. Se llevaba el anillo por tradición, ya que su auténtico propósito se había desvanecido de la memoria de todos los vivos. Por supuesto, ningún miembro de la familia Blackwood se cuestionó nunca la extraordinaria buena suerte de la que disfrutaban.

El 18 de julio de 1928, Arthur Blackwood, el dueño actual del anillo familiar, se lo quitó para evitar hacerse una ampolla mientras cortaba leña para la hoguera. Mientras el anillo yacía en el bolsillo de Arthur, Rose fue al sótano para coger algunas verduras: entonces comenzaron los gritos. Sin querer, Rose se había adentrado en la prisión de la criatura y esta la atacó por su error (y el de Arthur). Al escuchar sus chillidos, Arthur se precipitó hacia al sótano para contemplar cómo desmembraban a su mujer. Durante la conmoción, el anillo se asomó del bolsillo de Arthur y cayó en el suelo del sótano. La criatura enterró el anillo bajo la blanca superficie triturada de su morada forzosa para impedir que algún miembro del linaje de los Blackwood lo encuentre y lo use de nuevo.

Tras pasar largos años encarcelada por los Blackwood, la criatura se ha transformado en un horror enfurecido cuyo objetivo es vengarse y destruir a la familia. En su maldad, ataca solo a aquellos que acompañan a un Blackwood. La criatura desea reservarse a los miembros de la familia para la matanza final antes de que, un día no muy lejano, se libere de su confinamiento y los cace para darles muerte a todos. Si un investigador del linaje de los Blackwood encuentra el anillo y se lo pone, la criatura vuelve a su prisión y se evita una tragedia familiar de mayor envergadura.

Sobre los investigadores

Se proporcionan cuatro investigadores pregenerados para «¿Qué hay en el sótano?». Todos tienen un motivo para involucrarse en el caso Blackwood, ya sea personal o profesional, como se describe en el trasfondo de sus personajes.

Si los jugadores optan por usar los investigadores pregenerados para la aventura, dales la oportunidad de leer sobre ellos antes de comenzar la partida para que puedan emplear adecuadamente la información (habilidades, ganchos de interpretación y demás). Los investigadores no tienen un género predefinido, lo que permite a los jugadores decidir si quieren interpretar a un hombre, una mujer o una persona no binaria. A continuación se ofrece una breve descripción de cada investigador pregenerado.

El autor, *33 años, pariente de Arthur Blackwood*

Como pariente, el autor (especialista en libros de ciencias ocultas y misterios sin explicar) ha recibido la llamada de su agitado primo, con el que tiene una gran diferencia de edad, para ayudarlo a limpiar su reputación.

- **Rasgos:** Curioso por naturaleza, intrigado por el misterio del asesinato de Rose Blackwood.
- **Señuelos de interpretación:** Además de exonerar a Arthur, ¿podrías sacar un libro de todo esto?

El detective privado, *41 años*

Contratado por Joseph Klein, el socio de Arthur Blackwood, además de su abogado. El detective privado tiene permiso del juez para recoger pruebas para la defensa.

- **Rasgos:** Meticuloso y profesional.
- **Señuelos de interpretación:** Si encuentra pruebas suficientes como para demostrar la inocencia de Arthur, genial. Si no, solo quiere que se reconozca que ha hecho un trabajo concienzudo y de calidad.

El psicólogo, *55 años*

Igual que el detective privado, al psicólogo lo ha contratado el socio y abogado de Arthur Blackwood, Joseph Klein, para ayudarle a construir el caso y determinar el estado mental de Arthur en el momento en el que presuntamente asesinó a su mujer.

- **Rasgos:** Inquisitivo y abierto de mente.
- **Señuelos de interpretación:** Necesita determinar si Arthur Blackwood padece o no alucinaciones. El psicólogo no se deshace de la sensación de que el apellido Blackwood es importante en su vida por algo ajeno a su curiosidad profesional.

El arquitecto, *34 años, amigo de la familia Blackwood*

Un amigo cercano de los Blackwood. El arquitecto ofrece de buen grado sus servicios a Arthur y su equipo legal para intentar demostrar su inocencia.

- **Rasgos:** Amistoso y ansioso por ayudar, aunque resulta obvio que le desconcierta la situación actual.
- **Señuelos de interpretación:** Le horroriza la situación de su amigo y está dispuesto a ayudar en todo lo que pueda.

Menos de cuatro jugadores

Si tu grupo no tiene cuatro jugadores, pero quiere usar los investigadores pregenerados, recomendamos lo siguiente: en una partida con un único jugador, debe elegirse al autor (puesto que es un pariente y, por tanto, forma parte del linaje de los Blackwood a los que tanto detesta el monstruo). En una partida con dos jugadores, añade al detective privado. Con tres, usa también al psicólogo. El arquitecto solo debe aparecer si se tienen cuatro o más jugadores.

Investigadores adicionales/alternativos

Si tienes más de cuatro jugadores y necesitas crear algunos personajes adicionales, quizás uno pueda ser un joven trabajador de la firma legal de Blackwood y Klein, al que han enviado para que vigile a los investigadores. Después de todo, la empresa solo ha contratado directamente al detective privado y al psicólogo para ayudar con el caso. El autor y el arquitecto ni siquiera tienen experiencia profesional en este tipo de asuntos. Otro investigador potencial podría ser un policía local, al que han encargado montar guardia en la cabaña Blackwood y asegurarse de que los curiosos y los coleccionistas de *souvenirs* no contaminen la escena antes de que el equipo de la defensa tenga la oportunidad de registrarla en busca de pruebas.

Si los jugadores desean crear sus propios investigadores o usar unos ya existentes, necesitan darles motivos para involucrarse en el caso. Quizás quieran echarles un vistazo a los personajes pregenerados para inspirarse y desarrollar vínculos consistentes con la defensa de Blackwood. Como alternativa, pueden estar allí en representación de la fiscalía, que está determinada a asegurarse de que Arthur Blackwood no pueda alegar locura en el próximo juicio. No olvides que, para poder sacarle partido a la criatura y su venganza, al menos uno de los investigadores debe estar emparentado con los Blackwood, sea este consciente o no (como es el caso del psicólogo). ¿Y si pertenecen a una rama rival de la familia, determinada a encontrar pruebas de la culpabilidad de Arthur para enviarlo a la silla eléctrica y quedarse con su fortuna?

Algunas habilidades útiles para los investigadores nuevos o ya existentes en esta aventura son: Buscar libros, Ciencia (Biología), Ciencias ocultas, Descubrir, Lengua propia (Inglés), Medicina, Primeros auxilios.

Joseph Klein

Preliminares

Lee en voz alta o parafrasea la información de **Ayuda de juego: Sótano 1** (página 35) y después entrega este documento a los jugadores. Una vez que lo lean ellos mismos, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente, ajustándolo si es necesario para que se adapte a los investigadores de tu grupo.

Hoy es sábado 2 de marzo de 1929, han pasado ocho meses desde que arrestaran a Arthur Blackwood por el asesinato de su mujer. Al entrar en el bufete de abogados de Joseph Klein, os fijáis en las sobrecogedoras vistas del paisaje neoyorkino. Klein os da la bienvenida y os hace gestos para que toméis asiento.

En el escritorio de Klein hay una caja grande con un par de extrañas ruedas y una fila de botones que da al frente.

—Muchas gracias por venir —*dice Klein, mientras os da la mano*—. Como ya saben, Arthur Blackwood se enfrenta a la silla eléctrica. Estoy intentando negociar una cadena perpetua, pero las perspectivas no son halagüeñas.

Klein pone la mano sobre la extraña caja de su escritorio.

—Esto es una grabadora de voz magnética. La uso para grabar las conversaciones con los acusados, así pueden escuchar su declaración con sus propias palabras. Son muy nuevas y los fabricantes son clientes nuestros, por lo que tenemos acceso al prototipo.

» Arthur tiene un mensaje para ustedes —*añade, mientras pulsa un botón.*

Mientras las ruedas comienzan a girar, oís surgir de la caja la voz arañada de Arthur:

—Primo, por favor… tienes que ayudarme. No puedo explicarlo… Nunca he creído en esas historias porque eran demasiado fantásticas para ser reales, pero ¡el linaje de los Blackwood posee a su vez una bendición y una maldición! Hay un genio viviendo en el sótano de la cabaña familiar, pero para controlarlo has de encontrar mi anillo. ¡Se me cayó, creo, en el sótano! Por favor, encuentra mi anillo y demuestra a la policía que el genio existe. Por favor, ¡te lo ruego! ¡Encuentra el anillo! ¡Es lo único que puede probar mi inocencia!

Klein abre el sobre de manila y os enseña una fotografía del sótano bajo la cabaña Blackwood. Muestra unas paredes oscuras y terrosas cubiertas con estanterías y un suelo blanco de conchas trituradas y grava. A lo largo del suelo se ven montones de salpicaduras de sangre.

—Como pueden ver, no hay nada parecido a un genio —*dice Klein*—. El pobre Arthur ha estado sometido a muchísimo estrés los últimos años; se le ha ido la cabeza y matado a su mujer.

Ayuda de juego: Sótano 1

Todas las noticias del telégrafo de UNITED PRESS, El C

LOCAL

The Daily Tel

Esta noche aumenta la nubosidad, probablemente variar

VOLUMEN 39—NÚMERO 363 DOS CENTAVOS MIÉRCOLES, 20 DE JULIO

Macabro asesinato en Whitehall

El prominente abogado neoyorkino Arthur Blackwood fue arrestado ayer y acusado del asesinato de su mujer, Rosemary. Se descubrió al señor Blackwood vagando por el campo cerca de la cabaña vacacional de su familia, situada en Whitehall, Nueva York. Supuestamente, el señor Blackwood estaba desorientado y cubierto de sangre. A su llegada, el sheriff local encontró pruebas del espeluznante asesinato de la señora Blackwood, pese a la desaparición de su cuerpo. Cuando se le ha interrogado sobre el paradero de su esposa, el señor Blackwood no ha sido capaz de dar una respuesta.

La cámara se opone al cierre del Instituto Central

El martes la junta de directores de la Cámara de Comercio exhortó a sus miembros y otros ciudadanos interesados a oponerse a la propuesta de cierre del Instituto Central y escribieron a los miembros del Comité Selecto de Educación Superior.

Según Carlton Bennett, presidente de la cámara, cerrar el instituto afectaría a la ciudad económicamente. «No se trata solamente de que muchos jóvenes reciban allí educación», dijo, «sino que se ha convertido en un miembro importante de la comunidad empresarial y desarrollo industrial».

La junta ha aprobado una resolución oponiéndose al cierre. Benett afirmó que la cámara pedirá a otras entidades locales que adopten medidas similares.

Además, en otras noticias sobre la cámara, la institución ha dado la bienvenida a ocho nuevos negocios a sus filas, entre los que se incluyen el Gran Teatro Command Performance, el Partido Republicano del Condado, Seguros de Vida Hammerstone, El Palacio de Jones Brick & Tile y Paradise Do-Nuts.

Las multas por conducir y beber reducen los casos

Hace dos años se aprobó una ley para sancionar la conducción bajo los efectos del alcohol que parece haber reducido los números de esta infracción, según el fiscal local del condado y el del distrito.

«Creo que ha reducido el problema», dijo el fiscal del distrito Howard Stills para después añadir: «Quiero creer que porque la gente ya no conduce y bebe tanto».

El fiscal del condado, Michael Hicks, se muestra de acuerdo: «Hemos visto una disminución constante desde que se implementó la nueva ley».

Con esta nueva ley, una persona arrestada por conducir bajo los efectos del alcohol se enfrenta a una acusación de delito menor la primera vez. Una tercera condena significa que se considera un delito grave. Stills dijo: «Es más trabajo porque hay que llevar el control, pero eso es bueno. Estas nuevas medidas impiden que la gente acumule cinco delitos menores».

Hicks comenta que si imputan a alguien por una felonía por conducir bajo los efectos del alcohol es probable que tenga un problema con conducir ebrio. «Hay quien dice que es una enfermedad y debe tratarse, pero el otro bando es más ruidoso y poderoso y afirma: "No, este tío está poniendo mi vida en peligro y hay que detenerlo"».

Klein os da la llave de la cabaña y una carta que os garantiza el acceso a la propiedad, en caso de que las autoridades locales quieran saber por qué estáis allí.

—Solo he accedido a la petición de Arthur de que registren ustedes el sótano para limpiar su reputación porque todavía lo aprecio y lo respeto. Buena suerte.

Después, el señor Klein pide a los investigadores que se presenten al resto. Solicita a los jugadores que den el nombre de sus personajes y los describan brevemente junto a sus diversas labores. Si estáis usando los personajes pregenerados, Klein puede añadir la siguiente información según sea oportuno: el autor es primo de Arthur Blackwood y este le pidió ayuda; el detective privado tiene la autorización del juez para buscar pruebas que puedan emplearse en la defensa de Arthur; el psicólogo va como testigo y para aportar un testimonio experto; mientras que el arquitecto es un amigo de la familia Blackwood a quien Arthur también le ha pedido ayuda. Si los jugadores están usando investigadores propios, Klein también puede aportar información relevante sobre ellos.

Nota para el Guardián: *El psicólogo no es consciente de que es un pariente lejano de los Blackwood.*

Si esta es la primera experiencia con *La llamada de Cthulhu* para alguno de los jugadores o para todos, quizás necesiten también un breve resumen de las reglas antes de que comience la partida propiamente dicha (ver **Introducción a las reglas**, página 8).

Inicio: La cabaña Blackwood

La cabaña Blackwood es una casita de una sola planta con dos habitaciones, una cocina pequeña y un salón grande. Hay una trampilla en el salón que lleva al sótano bajo la vivienda. Todo dentro de la casita está bien dispuesto, limpio y ordenado. Se asume que los investigadores ya han curioseado la zona principal de la cabaña sin encontrar nada inusual. El juego comienza cuando los investigadores se adentran en el oscuro y claustrofóbico sótano. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Tras salir del despacho de Klein, registráis las habitaciones principales de la cabaña de los Blackwood sin encontrar nada de interés o relevante para el caso. Ahora estáis mirando a través de la trampilla que conduce al sótano donde, según la policía, tuvo lugar el asesinato de Rose.

El sótano

Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Al mirar el sótano desde la trampilla del salón, no podéis discernir apenas nada. La luz de la estancia superior se filtra a través del hueco revelando una escalera, algunos estantes y el suelo de conchas blancas y grava. Podéis discernir que en los estantes hay tarros, cajas pequeñas y otros objetos similares, todo cubierto de una gruesa capa de polvo. También os percatáis de que no hay luz en el sótano, por lo que necesitaréis vuestros propios faroles y linternas. Por todas partes cuelgan telarañas.

El suelo del sótano es blanco, y consta de una capa de conchas trituradas y gravilla. Escondida bajo esta superficie, invisible para los investigadores, hay otra capa distinta de huesos machacados. Entre ambas tienen una profundidad de 60 cm. Cuando se camina sobre el suelo del sótano, este emite unos crujidos que de algún modo transmiten una sensación inquietantemente mullida.

Nota para el Guardián: *Si alguien pregunta qué motivo lógico hay para tener un suelo de estas características en un sótano, explica que la gravilla y las conchas marinas ayudan a drenar la humedad. Como es natural, los investigadores no saben de la existencia de la capa de hueso… aún (ver* **Pista cinco: Excavar el suelo**, *página 43).*

Nada más entrar en el sótano, entrega a los investigadores el **Mapa del sótano para los jugadores** (página 81). Consulta el **Mapa del sótano para el Guardián** (página 39) donde aparece el lugar donde se encuentran ciertas pistas, además de otras antigüedades y herramientas que pueden resultar útiles.

Nota para el Guardián: *Las siguientes pistas se describen en el orden por el que es más probable que los investigadores las encuentren; sin embargo, no hay problema en alterar el orden para ajustarse a las acciones de los investigadores.*

Pista uno: suelo demasiado limpio

Cuando los investigadores descienden por la escalerilla, reconocen el sótano de la fotografía que Klein les había enseñado como la habitación en la que supuestamente tuvo lugar el asesinato. Sin embargo, el suelo está limpio e impoluto, sin ninguna mancha de sangre a la vista.

El techo aquí es bajo, con solo 2 metros de altura. El sótano es una estancia grande con forma de «L». Las paredes están recubiertas de estantes en los que se almacenan comida enlatada y tarros, además de pequeños montones de trastos en el suelo o apoyados en las paredes. Hay una escalerilla atornillada a la pared para permitir el acceso desde el salón. No hay más formas de salir del sótano.

Los investigadores que superen una tirada de **Descubrir** se percatan de la presencia de restos de sangre en algunos de los tarros y latas en los estantes más cercanos. La escasa presencia de sangre coincide con lo que les habían contado sobre el asesinato y las fotografías. Recuerdan que la mayor parte de la sangre se había derramado en el suelo. Sin embargo, es extraño que ya no quede ningún rastro de sangre ahí.

Nota para el Guardián: *La criatura ha absorbido toda la sangre.*

La importancia de la sangre

Hay un elemento de suma importancia en esta aventura: como se ha mencionado anteriormente, al menos uno de los investigadores debe ser un pariente consanguíneo de Arthur Blackwood. De los cuatro investigadores pregenerados, el autor es primo de Arthur Blackwood; por tanto, la sangre Blackwood fluye por sus venas. Y sin que nadie lo sepa, ni siquiera el propio encausado, el psicólogo es también un primo lejano (con la sangre Blackwood justa para que la criatura lo reconozca como tal).

El horror de la cabaña de Blackwood está directamente relacionado con el linaje familiar, por eso no atacó a la policía cuando entró en el sótano. Los desafortunados investigadores que poseen sangre Blackwood son el catalizador que desencadena la batalla final en el clímax de la aventura. Cuando los investigadores llegan, la criatura percibe que uno (o más) de los Blackwood se encuentra en la cabaña y comienza a atacar al resto de investigadores, pues se reserva a los miembros de la familia Blackwood para el final (ver **La criatura de oscuridad se mueve**, página 41, para más detalles). Hay una escalerilla atornillada a la pared que comunica la estancia con el salón. No hay otra manera de salir de sótano.

Pista dos: la escalera y el suelo

Si un investigador inspecciona la escalera, se da cuenta de que se extiende hasta enterrarse en el suelo de conchas trituradas y gravilla en lugar de apoyarse en este. La pista sugiere que quizás merezca la pena ponerse a cavar, ya que es obvio que la superficie no se corresponde con la profundidad original. Si hace falta, una tirada exitosa de **INT** puede revelar esta pista.

Según cuándo y dónde decidan cavar, los investigadores pueden encontrarse sin querer con el anillo vinculante de los Blackwood antes de descubrir muchas de las otras pistas, lo que desencadena un ataque de la criatura en caso de que no haya sucedido ya (ver **Pista siete: El anillo vinculante**, página 43, para más detalles).

REGISTRAR EL SÓTANO

Las estanterías que recubren las paredes del sótano están atestadas de trastos inservibles que, sin embargo, ocultan pistas, herramientas y armas de gran utilidad. Los investigadores que registren el sótano necesitan una tirada exitosa de **Descubrir** para encontrar los diversos utensilios; algunos objetos son más difíciles de encontrar y se requiere un éxito Difícil o Extremo para localizarlos (ver a continuación).

El Guardián debe elegir uno de los siguientes utensilios para cada tirada exitosa que logra el grupo, dependiendo de su nivel de éxito. Ten en cuenta que, si este utensilio puede usarse como arma, el daño aparece entre paréntesis. Permite a los jugadores hacer más de una tirada de **Descubrir** si dicen que están registrando distintas partes del sótano (o en una etapa posterior de la aventura). Se permiten las tiradas forzadas si los jugadores describen qué están haciendo para facilitar la búsqueda (mover objeto a objeto con cuidado, buscar una fuente de luz más fiable, etc.), pero un fracaso puede suponer dejar caer o romper utensilios frágiles, o sufrir una herida leve en el caso de armas potenciales (1 punto de daño por cortes, golpes o dedos rotos, por ejemplo).

Tirada de **Descubrir** (éxito Normal):

- Una vieja linterna, que puede encenderse para proporcionar mejor iluminación.
- Una caja antigua de madera, de aproximadamente 46 cm × 30 cm × 20 cm (ver **Pista tres: Una caja antigua**, página 40).
- Una colección de libros (ver **Pista cuatro: Un álbum de recortes**, página 43).
- Tres viejos pares de guantes de cuero (ver **Pista cinco: Excavar el suelo**, página 43).
- Pala (1D6+BD de daño).
- Azada (1D4+BD de daño).
- Bate de béisbol (1D6+BD de daño).
- Martillo (1D4+BD de daño).

El sótano

Plano del sótano de la cabaña Blackwood

Clave:

(Los utensilios de la lista están escondidos en las estanterías)

A - Bate de béisbol
B - Pala y azada
C - Linterna
D - Paleta
E - Daga
F - Sable de caballería
G - Llave inglesa
H - Martillo

Pistas:

PISTA #1: Suelo demasiado limpio
PISTA #2: Escalera y suelo
PISTA #3: Una caja antigua
PISTA #4: Álbum de recortes
PISTA #5: Excavar el suelo
PISTA #6: Símbolo arcano

Mapa del sótano para el Guardián

Tirada de **Descubrir** (éxito Difícil):

- Llave inglesa pesada (1D6+BD de daño).
- Daga (1D4+2+BD de daño).
- Paleta con bordes muy afilados (1D4+2+BD de daño).

Tirada de **Descubrir** (éxito Extremo):

- Sable de caballería (1D8+BD de daño).

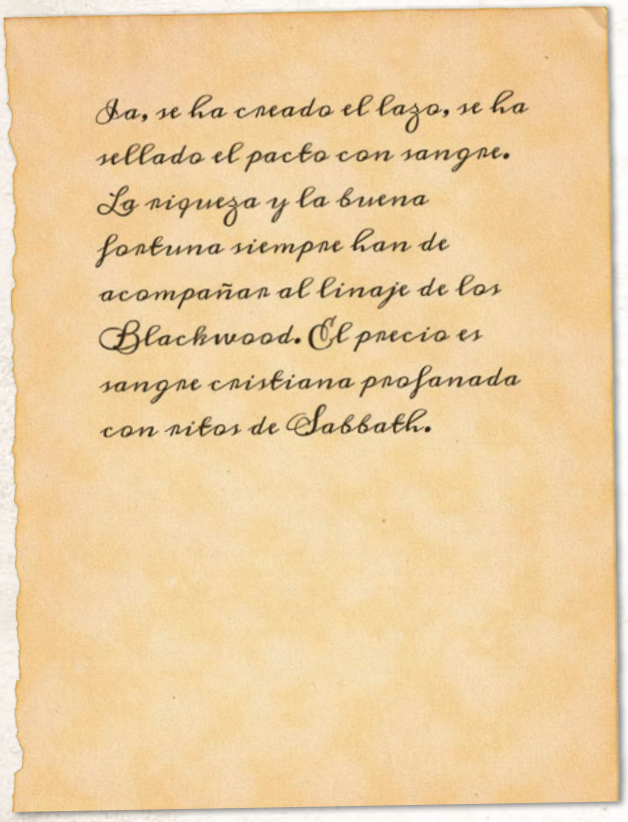
Pista tres: una caja antigua

Como se ha mencionado en el apartado anterior, con una tirada exitosa de **Descubrir** uno de los investigadores encuentra una caja antigua y mohosa que contiene fotografías viejas, dibujos y diarios. Examinar estos objetos revela la siguiente información.

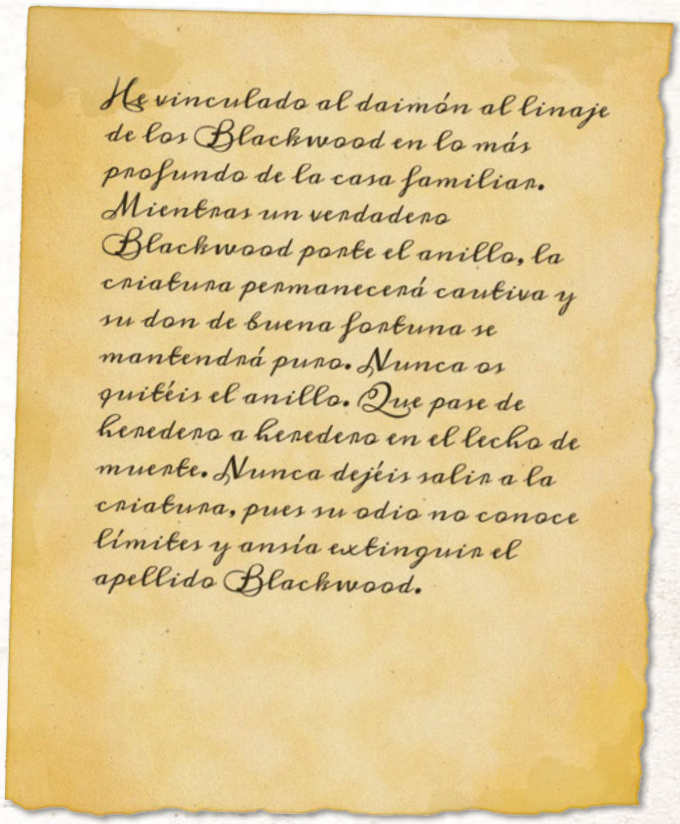
- **Pequeño retrato:** Representa a un nombre de aspecto severo con ropa puritana; un ostentoso anillo con una piedra negra llama la atención de inmediato. En el reverso del retrato se ha escrito: «Hechicero Milton Blackwood».

Nota para el Guardián: *El anillo mágico vinculante de Milton, la herencia de los Blackwood, aparece en el cuadro. Los ojos del hombre retratado parecen contemplar al espectador de una manera inquietante, como si estuviera escrutándole el alma. Solicita una tirada de* **Cordura** *(pérdida de 0/1D2).*

- **Un diario escrito a mano:** Con fecha de 1725. Se requiere una tirada exitosa de **Lengua propia (Inglés)** para leer este texto arcaico. Un repaso superficial revela que se trata del diario de Milton Blackwood. El lector pronto descubre un pasaje en el que se describe un pacto que el hechicero realizó con una criatura «que no era de esta Tierra». Entrega la **Ayuda de juego: Sótano 2** al jugador que lea el diario.
- **Un pedazo de papel:** Encontrado en el fondo de la caja. Se requiere una tirada con éxito de **Lengua propia (Inglés)** para leer este texto arcaico. Entrega la **Ayuda de juego: Sótano 3** al jugador que lea el pedazo de papel.


Ya, se ha creado el lazo, se ha sellado el pacto con sangre. La riqueza y la buena fortuna siempre han de acompañar al linaje de los Blackwood. El precio es sangre cristiana profanada con ritos de Sabbath.

Ayuda de juego: Sótano 2


He vinculado al daimón al linaje de los Blackwood en lo más profundo de la casa familiar. Mientras un verdadero Blackwood porte el anillo, la criatura permanecerá cautiva y su don de buena fortuna se mantendrá puro. Nunca os quitéis el anillo. Que pase de heredero a heredero en el lecho de muerte. Nunca dejéis salir a la criatura, pues su odio no conoce límites y ansía extinguir el apellido Blackwood.

Ayuda de juego: Sótano 3

La criatura de oscuridad se mueve

Una vez que los investigadores echan un primer vistazo alrededor del sótano y, quizás, encuentran las pistas de la uno a la tres, la criatura, al percibir la cercanía de la sangre de los Blackwood, comienza a manifestarse y actuar. Usa lo que aparece a continuación para guiar las acciones de la criatura, que debe hostigar e incordiar a los investigadores mientras buscan las pistas de la cuatro a la siete.

Durante doscientos años, la criatura sin nombre ha estado atada por un símbolo inscrito en el suelo del sótano (bajo la gravilla, conchas y huesos) y el anillo que portan los herederos de los Blackwood. El odio de la criatura por esta familia la ha vuelto rencorosa y astuta. La criatura intenta atacar a los investigadores cuando vagan solos por distintas zonas del sótano. Tiene unas limitadas habilidades telequinéticas y puede emitir ruidos o derribar objetos para distraer o llamar la atención, con la esperanza de separar a un investigador de sus compañeros.

A medida que los investigadores van recogiendo más pistas, la furia de la criatura aumenta hasta que se materializa del todo y centra sus ataques en un solo individuo, que puede ser el investigador con menor puntuación de Suerte o alguien con quien la criatura ya ha interactuado durante el transcurso de la aventura. La situación más probable es que uno o más de los investigadores acaben envueltos en un combate mientras los otros buscan el anillo en la gravilla frenéticamente (ver **Pista siete: El anillo vinculante**, página 43)

Dirigir a los jugadores

Si llega un momento en el que los jugadores se atascan y no saben cómo continuar, ya sea cuando el monstruo comienza a manifestarse o durante el ataque frontal, una opción para el Guardián es hacer que la criatura acose a los investigadores y, de camino, les dé una pista. La criatura puede burlarse de los investigadores mientras les ataca diciendo: —*¡Seré libre! ¡El anillo no me atará nunca más!*

Si resulta obvio que un investigador está buscando el anillo, puede gritar: —*¡Cavar no te servirá de nada!*

En caso de que quieras dar un indicio claro sobre el secreto de la conexión familiar del psicólogo con el linaje de los Blackwood (asumiendo que está en la partida), la criatura puede aparecer cerca de este y susurrar: —*¡Tu sangre está maldita! ¡Todos los Blackwood deben morir!*

Con suerte, estas pistas dirigirán la atención de los jugadores al suelo de grava y el hecho de que el anillo se halla enterrado en su interior, además de esclarecer el vínculo entre el psicólogo y Arthur Blackwood.

y, quizás, los salven a todos. Consulta el recuadro cercano **Dirigir a los jugadores** para ver cómo puedes guiar a los jugadores si tienen dificultades para saber qué hacer.

El odio de la criatura se manifiesta como un descenso extremo de la temperatura: mientras más furiosa esté, más gélido se vuelve el ambiente. Justo antes de la manifestación física de la criatura, el aire comienza a apestar a huevos podridos y carne putrefacta.

La criatura ha estado aguardando a que una persona con la sangre de los Blackwood regresara a la cabaña, ya que se vuelve más fuerte cada vez que mata. Si asesina a dos humanos más (por ejemplo, dos de los investigadores), se vuelve lo suficientemente fuerte como para dejar la cabaña y explorar esta dimensión, lo que son malas noticias para cualquier humano que se tope con ella, en especial si es un Blackwood. Si los investigadores no destruyen a la criatura o la atan de nuevo al sótano cuando encuentren la **Pista siete: El anillo vinculante** (página 43), es posible que mucha gente inocente halle su perdición. Consulta el perfil de la criatura en el apartado **El monstruo** en la página 45 para más detalles.

Investigadores locos

Recuerda, si un investigador pierde 5 puntos de Cordura de una sola vez o acumula una pérdida de una quinta parte o más de su Cordura inicial durante el transcurso de la aventura, existe una posibilidad real de que se vuelva loco (ya sea de manera temporal o indefinida). Como recordatorio, presentamos a continuación los puntos de Cordura iniciales de cada investigador y la cantidad que tienen que perder para volverse locos de manera indefinida. En caso de que sea necesario, se sugiere un posible episodio de locura (cada uno dura 1D10 asaltos), además de una acción involuntaria inicial.

Autor

- **COR:** 45
- **Locura indefinida:** Con la pérdida de 9+.
- **Acción involuntaria:** Grito fuerte.
- **Episodio de locura:** Escotofobia, miedo a la oscuridad. El autor tiene sudores fríos y calientes y está sobrecogido debido a la limitada luz del sótano. Si cualquier fuente de luz se extingue o se cae al suelo, el autor entra en pánico y todas las acciones (excepto el combate) sufren un dado de penalización.

  —¡No! ¡La oscuridad no! ¡Cualquier cosa menos la oscuridad!

Detective privado

- **COR:** 50
- **Locura indefinida:** Con la pérdida de 10+.
- **Acción involuntaria:** Dispara la pistola en una dirección aleatoria (si la tiene en la mano) o arroja la linterna al suelo.
- **Episodio de locura:** Intenta atrapar a todo el mundo en el sótano con todo lo que hay, creyendo que así impide que escape cualquier ser malvado. Hace lo que sea necesario para impedir que los demás suban por la escalerilla y atraviesen la trampilla.

  —¡Hemos... de... contener... el mal!

Psicólogo

- **COR:** 60
- **Locura indefinida:** Con la pérdida de 12+.
- **Acción involuntaria:** Deja caer lo que lleva en la mano.
- **Episodio de locura:** Amnesia; el psicólogo olvida de pronto por qué está allí y qué está haciendo.

  —¡Esperad! ¿Por qué estoy aquí? ¿Dónde estoy?

Arquitecto

- **COR:** 60
- **Locura indefinida:** Con la pérdida de 12+.
- **Acción involuntaria:** Se desmaya en el suelo durante 1 asalto.
- **Episodio de locura:** Paranoia. El arquitecto cree ahora que el autor (u otro investigador) ha orquestado todo el asunto y los ha traicionado a todos. No se puede confiar en el autor y probablemente hay que detener lo que quiera que esté haciendo ahora mismo.

  —¡Deja de mentir! ¿Por qué estás haciendo esto?, ¿eh? ¡Respóndeme, maldita sea!

Pista cuatro: un álbum de recortes

Los investigadores que curioseen los libros en los estantes pueden intentar hacer una tirada de **Buscar libros**. Si tienen suerte, encuentran un antiguo álbum de recortes encuadernado a mano. Al hojear el álbum, el investigador descubre una colección de artículos de periódico con los siguientes titulares:

- Incendio arrasa el valle (1799).
- Aumentan los casos de gripe (1837).
- Crecida del río Mettawee (1858).
- Sequía en el condado de Washington (1881).
- Vecino local fulminado por un rayo (1901).

Emplear tiempo en leer los artículos (no hace falta tirada de habilidad), permite al investigador percatarse de que en todos ellos aparece un trágico accidente en el que estaba involucrado un miembro de la familia Blackwood que, contra todo pronóstico, sobrevivió de milagro o fue capaz de resistir el suceso. La familia Blackwood parece estar bendecida con una extraordinaria buena suerte (si es necesario, una tirada exitosa de **INT** puede apuntar esta idea). En el artículo con el titular «Vecino fulminado por un rayo» aparece Arthur Blackwood y describe cómo sobrevivió al impacto directo de un rayo mientras estaba extrayendo el tocón de un árbol viejo.

Pista cinco: excavar el suelo

Los investigadores que deciden cavar descubren que es una tarea fácil que puede hacerse con las manos desnudas o una herramienta (como la pala, la paleta o la azada). Cavar con las manos desnudas inflige 1D2 puntos de daño, aunque los que se toman el tiempo de buscar guantes viejos para protegerse evitan hacerse este daño (ver **Registrar el sótano**, página 38).

Unos instantes después de que el investigador comienza a cavar, desentierra la capa de huesos humanos oculta. Aunque la mayoría de los huesos están triturados y son irreconocibles, algunos pueden identificarse como partes de un esqueleto humano. Solicita una tirada de **Ciencia (Biología)**, **Medicina**, **Primeros auxilios,** o una tirada Difícil de **Conocimientos** para determinar que son de origen humano. Descubrir y reconocer restos humanos desencadena una tirada de **Cordura** (pérdida de 1/1D3).

Cavar más profundo revela un trozo de cráneo humano del que todavía cuelgan fragmentos de piel disecada. Una tirada exitosa de **Ciencia (Biología)** o **Medicina** lo identifica como el cráneo de una mujer, además de percibir las profundas marcas de dientes arañadas en la superficie. La piel que cuelga indica que la muerte se produjo hace aproximadamente ocho meses (es el cráneo de Rose Blackwood). La tirada también confirma que la mujer murió a causa del virulento ataque de un «animal», lo que significa que es bastante improbable que Arthur Blackwood sea responsable de la muerte de Rose.

Seguir cavando revela un suelo compactado de caliza bajo las capas de conchas y huesos. Parece que han grabado una especie de símbolo en el suelo de piedra (ver **Pista seis: El símbolo arcano**, a continuación).

Pista seis: el símbolo arcano

Tras retirar el polvo y los huesos, los investigadores pueden ver en toda su magnitud el símbolo grabado en el suelo. Parece un sigilo ornamentado. Solicita una tirada de **Ciencias ocultas** o de **Mitos de Cthulhu**. Si tiene éxito, el investigador se da cuenta de que las características del símbolo sugieren que se trata de un sello de protección, cuyo objetivo es impedir que algo se escape o quizás atarlo a este lugar.

> **Nota para el Guardián:** *El símbolo mágico ata a la criatura al sótano, pero hace falta que un descendiente vivo del mago Blackwood lleve el anillo para que funcione del todo. Independientemente de si la tirada de Ciencias ocultas o Mitos de Cthulhu tiene éxito o no, a los que contemplan el símbolo les resulta difícil apartar la vista, ya que parece retorcerse ante sus ojos. Solicita una tirada de* **Cordura** *(pérdida de 1/1D4).*

Pista siete: el anillo vinculante

Solicita a cada investigador que esté cavando una tirada de **Suerte.** El jugador que obtenga el mejor resultado encuentra el anillo que se le cayó a Arthur, la reliquia de los Blackwood. Esta tirada puede repetirse cada asalto mientras los investigadores cavan.

Si un investigador emparentado con Arthur Blackwood se pone el anillo vinculante, el sello mágico se llena otra vez de energía. El investigador con el anillo sabe de inmediato que puede ordenar a la criatura que regrese a su prisión bajo el sello, aunque desconoce que también puede desterrar al monstruo de vuelta a su dimensión (ver **Una opción: Destruir el sello** a continuación para más detalles sobre cómo puede descubrir esta información).

Cuando le ordenan que vuelva a su prisión, la entidad emite un alarido penetrante y espantoso de angustia e ira (tirada de **Cordura,** pérdida de 1/1D3) y el símbolo absorbe a la criatura frente a los investigadores. Mientras tanto, una enfermiza luz de color rojo sangre ilumina el sótano, y solo parpadea cuando la criatura se desvanece del todo bajo el suelo. Una vez se ha atado de nuevo a este ser, la maldición de los Blackwood ya no puede causar mal alguno.

Una opción: destruir el sello

Tras encontrar el símbolo (**Pista seis: El símbolo arcano**), los investigadores pueden intentar destruirlo con la creencia de que así se libera a la criatura y se la expulsa del sótano. Esta estrategia es arriesgada, ya que nadie sabe qué va a pasar, aunque una tirada de habilidad exitosa puede dar una pista.

Tirada de **Ciencias ocultas** o **Mitos de Cthulhu** (éxito Normal):

- Destruir el sello puede romper las ataduras que mantienen a la criatura encerrada en el sótano.

Tirada de **Ciencias ocultas** o **Mitos de Cthulhu** (éxito Difícil):

- Destruir el sello puede liberar a la criatura, pero no garantiza que vaya a desterrarla.

Tirada de **Ciencias ocultas** o **Mitos de Cthulhu** (éxito Extremo):

- Destruir el sello libera a la criatura, pero solo una persona con sangre de los Blackwood que lleve el anillo de la familia puede ordenarle que vuelva a lugar del que proviene. Esta información solo está disponible si el investigador ya ha encontrado el anillo.

Por supuesto, los jugadores inteligentes pueden adivinar (en lugar de tener éxito en una tirada) lo que pasa si se destruye el sello con las pistas que han reunido hasta el momento. No hay problema con esto, aunque ellos piensen que «lo saben», este conocimiento no está confirmado por una tirada de habilidad; por tanto, el resultado de romper el sello sigue siendo una conjetura y una empresa arriesgada.

Nota para el Guardián: *Aquellos que intenten romper el sello pueden percatarse, con una tirada exitosa de* **INT**, *de que el monstruo ha dejado de atacarlos. Quiere ser libre, así que permite a los investigadores continuar sin trabas. Esto es una pista importante para advertir a los investigadores de que lo que están haciendo puede ser malo. Cuando se destruye el sello, el monstruo queda libre y vuelve a atacar con la intención de destruir a los investigadores y, en caso de que lo consiga, el monstruo obtiene la libertad y prosigue con su plan para eliminar el linaje de los Blackwood. Por supuesto, si los investigadores ya han encontrado el anillo, la criatura actúa de manera distinta: a sabiendas de que el portador del anillo puede desterrarla, la criatura ataca con más virulencia; no va a consentir que la hagan prisionera del poder del anillo de nuevo y lucha para matar a tantos investigadores como puede.*

Conclusión

Si los investigadores recuperan el cráneo de Rose y logran escapar, destruir o neutralizar a la criatura del sótano, es posible que tengan las pruebas necesarias para limpiar la reputación de Arthur Blackwood, o al menos poner en duda que sea un asesino, gracias a las evidencias del ataque de un «animal» en los huesos recuperados. Incluso la presencia del símbolo tallado en el sótano puede usarse para sugerir que había una tercera parte involucrada en la muerte de la señora Blackwood (sectarios, lunáticos fugados, etc.), en caso de que los investigadores tengan la fuerza mental de acordarse de tomar una fotografía antes de irse (asumiendo que lo han encontrado).

El resto de pruebas: el periódico y la nota (**Pista tres: Una caja antigua**, página 40), junto con los artículos de periódicos (**Pista cuatro: Un álbum de recortes**, página 43) solo interesan a Arthur y su familia, y es posible que no sean más que un estorbo si se presentan como pruebas a una persona ajena. De hecho, afirmar que una entidad maligna de otra dimensión es responsable de la muerte de Rose probablemente garantiza que Arthur (y el resto de gente que apoye esta versión) reciba un viaje solo de ida al psiquiátrico más próximo.

Recompensas

El Guardián puede otorgar las siguientes recompensas a los investigadores supervivientes que completen esta aventura.

- Descubrir el álbum de fotos y percatarse de la buena suerte de los Blackwood: +1 punto de Cordura.
- Encontrar el cráneo y llevárselo a la policía, lo que ayuda a exonerar a Arthur Blackwood: +1D4 puntos de Cordura.
- Atrapar a la criatura de nuevo bajo el sello: +1D6 puntos de Cordura.
- Destruir el sello y desterrar a la criatura a su dimensión de origen: +1D8 puntos de Cordura.

Epílogo

Ahora que la aventura se ha terminado, cierra la partida con un breve resumen de lo sucedido. Prepárate para responder las preguntas de los jugadores sobre cualquier aspecto de la trama y deja que disfruten de sus éxitos. Después de todo, ¡sus investigadores acaban de enfrentarse a una aterradora criatura de la oscuridad y (con suerte) han sobrevivido para contarlo!

El monstruo

La criatura de la oscuridad,
manifestación del odio y la mezquindad

Aunque ahora se encuentra atrapada bajo el suelo de la cabaña, la dimensión de origen de la criatura es muy diferente a nuestra terrenal realidad. Se presenta como una masa de tentáculos negros y tenebrosos que culminan con orificios con dientes afilados como agujas. La criatura no tiene cabeza u ojos que puedan discernirse, pero sí una ondulante masa central de la que se originan los tentáculos. Acercarse a ella revela su hedor, mezcla de huevos podridos y una tumba abierta.

FUE 70	**CON** 250	**TAM** 80	**DES** 35	**INT** 110
APA —	**POD** 220	**EDU** —	**COR** —	**PV** 33
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov.:** 7	**PM:** 44	

Poderes especiales

Moverse entre las sombras: La criatura puede emplear las sombras como portales, lo que le permite moverse de sombra a sombra dentro de un radio de 20 metros. Cada «salto» le cuesta 1 punto de magia. La criatura usa esta habilidad para los ataques sorpresa: permite a un investigador hacer una tirada de **Escuchar**; si falla, la criatura puede atacar por sorpresa a su distraído objetivo.

Telequinesis: La criatura puede mover objetos por el aire y dirigirlos contra los investigadores para atacarlos o distraerlos. Activar esta habilidad cuesta 5 puntos de magia, más otro punto de magia extra por cada punto de TAM del objeto que está moviendo (por ejemplo, un tarro de clavos o un martillo cuestan 3 puntos de magia aparte del coste de activación, una pala 6 puntos y así sucesivamente). El Guardián debe determinar el daño que causan los diferentes objetos (consulta el daño que inflige cada objeto en **Registrar el sótano**, página 38, para comparar).

Combate

Ataques por asalto: 2 (puede atacar solo a un objetivo por asalto).

Combatir: La criatura elige entre dar latigazos con sus tentáculos e infligir 1D4 de daño o intentar efectuar la maniobra de morder y agarrar, a la que sigue la maniobra de arañar y desgarrar si consigue los éxitos suficientes, como se describe a continuación.

Morder y agarrar (mnbr): Si tiene éxito, uno de los tentáculos de la criatura se enrolla alrededor de un miembro; sus dientes se cierran en torno al apéndice inmovilizado e infligen 1 punto de daño. La criatura necesita realizar esta maniobra con éxito cinco veces para sujetar por completo a un objetivo humano (los brazos, las piernas y la cabeza). La víctima puede intentar liberarse de cada agarre con una tirada enfrentada de **FUE**. Un compañero con buenos reflejos también puede intentar cortar el agarre del tentáculo a la cabeza, brazos o piernas de un amigo con una tirada exitosa de ataque; infligirle 4 puntos de daño (tras restar la armadura) es suficiente para que el tentáculo se suelte. Ten en cuenta que una pifia del compañero en una tirada de ataque significa que es su amigo quien sufre el daño en lugar de la criatura.

Arañar y desgarrar: Solo puede realizarse este ataque una vez que todos los miembros del objetivo, además de su cabeza, estén sujetos por los tentáculos. Si la criatura ha atrapado por completo a un investigador, solicita una tirada enfrentada (en lugar de la tirada de ataque de la criatura) de la **CON** del objetivo contra la **FUE** de la criatura. Si gana el monstruo, intenta desgarrar al investigador miembro a miembro, lo que causa un daño de 5D6+1D4. Si el objetivo gana, solo sufre la mitad del daño. Los que contemplen a alguien padecer de un final tan atroz deben realizar una tirada de **Cordura** (pérdida de 1D3/1D6).

Combatir 40% (20/8), daño 1D4

Morder y agarrar (mnbr) 40% (20/8), daño 1 + miembro/cabeza atrapado

Arañar y desgarrar Solo puede activarse si los cuatro miembros y la cabeza están atrapados; haz una tirada enfrentada de **CON** contra **FUE** (ver más arriba)

Esquivar 20% (10/4)

Armadura: 3 puntos, biología extraterrena, las armas de empalamiento le infligen la mitad de daño.

Perdida de Cordura: 1D3/1D6 puntos de Cordura por ver a la criatura de la oscuridad.

NOMBRE:

EL AUTOR, *33 AÑOS,*
familiar de Arthur Blackwood

FUE 40	CON 60	TAM 70	DES 45	INT 50
APA 75	POD 45	EDU 75	COR 45	PV 13
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 7	PM: 9	SUERTE:*

** Suerte: Haz una tirada de 3D6 y multiplica el resultado por cinco.*

COMBATE

Combatir (pelea) 40% (20/8), daño 1D3

Esquivar 25% (12/5)

HABILIDADES

Antropología 20% (10/4)

Armas de fuego (Arma corta) 35% (17/7)

Arte/Artesanía (Escritura) 35% (17/7)

Buscar libros 45% (22/9)

Ciencias ocultas 65% (32/13)

Crédito 25% (12/5)

Descubrir 55% (27/11)

Encanto 65% (32/13)

Escuchar 40% (20/8)

Historia 45% (22/9)

Lanzar 35% (17/7)

Lengua propia (Inglés) 75% (37/15)

Mecánica 10% (5/2)

Primeros auxilios 30% (15/6)

Psicología 60% (30/12)

Saltar 25% (12/5)

Sigilo 20% (10/4)

Trepar 20% (10/4)

TRASFONDO

Eres un escritor, especializado en libros de ciencias ocultas, misterios inexplicables y otros extraños fenómenos. Estás emparentado con Arthur Blackwood a través de tu bisabuela materna. Arthur te ha pedido ayuda para probar su inocencia; afirma que es vital que te reúnas con su abogado, Joseph Klein, y que te dirijas a la cabaña de la familia cerca de Whitehall una vez que escuches lo que tiene que decir.

Solías ser muy amigo de Arthur, pero hace algún tiempo que os distanciasteis, por lo que su petición es un poco extraña, aunque te fascina enormemente tanto desde el punto de vista personal como profesional. Además, si no puedes contar con tu familia cuando hace falta, ¿con quién?

- **Rasgos:** Curioso por naturaleza, te intriga el misterio de quién ha asesinado a Rose Blackwood.
- **Ideología/Creencias:** No crees que Arthur haya sido capaz de asesinar a Rose, no importa lo que diga la gente. La quería demasiado para hacer algo así.
- **Allegados:** Tu abuela, quien solía contarte todo tipo de historias fascinantes cuando eras un niño. Probablemente gracias a ella te dedicas ahora a la escritura.

SEÑUELOS DE INTERPRETACIÓN

Deseas limpiar la reputación de Arthur Blackwood y descubrir quién asesinó a Rose. Si no fue Arthur, ¿quién? Y, ¿es posible que saques un libro de todo esto?

POSESIONES:

Linterna de bolsillo, libreta y pluma.

NOTAS DEL JUGADOR:

NOMBRE:

DETECTIVE PRIVADO, *41 AÑOS*

FUE 70	CON 50	TAM 65	DES 80	INT 80
APA 35	POD 50	EDU 60	COR 50	PV 11
BD: +1D4	CORP.: 1	MOV.: 8	PM: 10	SUERTE:*

* *Suerte: Haz una tirada de 3D6 y multiplica el resultado por cinco.*

COMBATE

Combatir (Pelea) 45% (22/9), daño 1D3+1D4

Armas de fuego (Pistola automática .38) 60% (30/12), daño 1D10

Esquivar 40% (20/8)

HABILIDADES

Arte/Artesanía (Fotografía) 35% (17/7)

Cerrajería 35% (17/7)

Charlatanería 45% (22/9)

Conducir automóvil 20% (10/4)

Crédito 20% (10/4)

Derecho 25% (12/5)

Descubrir 55% (27/11)

Disfrazarse 35% (17/7)

Escuchar 40% (20/8)

Historia 25% (12/5)

Intimidar 25% (12/5)

Lanzar 30% (15/6)

Lengua propia (Inglés) 60% (30/12)

Persuasión 30% (15/6)

Primeros auxilios 40% (20/8)

Psicología 70% (35/14)

Saltar 30% (15/6)

Sigilo 40% (20/8)

Trepar 30% (15/6)

TRASFONDO

Eres un detective privado, contratado por el bufete de abogados de Blackwood y Klein para ayudar a demostrar la inocencia de uno de los socios del bufete de abogados: Arthur Blackwood. El juez te ha dado permiso para recoger pruebas de la cabaña en la que asesinaron a la señora Rose Blackwood para usarlas en la defensa de Arthur. No esperas encontrar gran cosa, después de todo, la policía y la fiscalía han repasado a conciencia la escena del crimen y es improbable que hayan pasado por alto algo importante. Aun así, no pasa nada por echar un vistazo, en especial porque vas a tener una paga jugosa independientemente de lo que encuentres.

- **Rasgos:** Meticuloso y profesional.
- **Ideología/Creencias:** Desearías creer que la justicia es ciega, pero llevas demasiado tiempo en este trabajo como para tragártelo.
- **Posesiones preciadas:** Tu pistola automática .38 de confianza. Te ha sacado de muchos líos en el pasado.

SEÑUELOS DE INTERPRETACIÓN

Tienes la intención de hacer un trabajo bueno y concienzudo, como siempre. Si también puedes encontrar pruebas de la inocencia de Arthur, mejor que mejor.

POSESIONES

Una linterna de buena calidad y una pistola automática .38.

NOTAS DEL JUGADOR:

NOMBRE:

PSICÓLOGO, *55 AÑOS*

FUE 30	CON 40	TAM 55	DES 40	INT 65
APA 60	POD 60	EDU 70	COR 60	PV 9
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 5	PM: 12	SUERTE:*

** Suerte: Haz una tirada de 3D6 y multiplica el resultado por cinco.*

COMBATE

Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3

Esquivar 20% (10/4)

Habilidades

Antropología 30% (15/6)

Armas de fuego (Arma corta) 20% (10/4)

Buscar libros 45% (22/9)

Ciencias ocultas 10% (5/2)

Crédito 40% (20/8)

Descubrir 35% (17/7)

Escuchar 45% (22/9)

Lanzar 20% (10/4)

Lengua propia (Inglés) 70% (35/14)

Medicina 60% (30/12)

Naturaleza 25% (12/5)

Otras lenguas (Latín) 10% (5/2)

Persuasión 40% (20/8)

Primeros auxilios 60% (30/12)

Psicoanálisis 65% (32/13)

Psicología 50% (25/10)

Saltar 20% (10/4)

Sigilo 20% (10/4)

Trepar 20% (10/4)

TRASFONDO

Eres un psicólogo contratado por el bufete de abogados de Blackwood y Klein para ayudar a demostrar la inocencia de Arthur Blackwood en el asuntillo del asesinato de su mujer, Rose. Se requiere de tus conocimientos profesionales para diagnosticar el estado mental de Arthur Blackwood cuando ocurrió el asesinato; por tanto, al visitar la escena del crimen, esperas construir una imagen más acertada sobre Arthur y determinar si está preparado o no para defenderse en el próximo juicio.

- **Rasgos:** Inquisitivo y abierto de mente.
- **Ideología/Creencias:** Nunca juzgas a nadie por las apariencias; al final todo el mundo guarda secretos.
- **Posesiones preciadas:** Tus certificados profesionales, muchos dudaban que fueras a seguir con tus estudios, pero les demostraste que se equivocaban.

SEÑUELOS DE INTERPRETACIÓN

Determinar si Arthur Blackwood está delirando de verdad. Hay algo que te resulta familiar en el apellido Blackwood; recuerdas vagamente a tu abuela mencionando a la familia Blackwood cuando eras joven. Ojalá recordaras algo más… ¿será importante?

POSESIONES

Una linterna que has encontrado en la cocina de la cabaña.

NOTAS DEL JUGADOR:

NOMBRE:

EL ARQUITECTO, *34 AÑOS,*
amigo de la familia Blackwood

FUE 35	CON 55	TAM 60	DES 50	INT 50
APA 65	POD 60	EDU 70	COR 60	PV 11
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 7	PM: 12	SUERTE:*

** Suerte: Haz una tirada de 3D6 y multiplica el resultado por cinco.*

COMBATE

Combatir (Pelea) 35% (17/7), daño 1D3

Esquivar 35% (17/7)

HABILIDADES

Armas de fuego (Pistola) 20% (10/4)

Arte/Artesanía (Dibujo técnico) 60% (30/12)

Buscar libros 25% (12/5)

Ciencia (Matemáticas) 40% (20/8)

Crédito 60% (30/12)

Derecho 40% (20/8)

Descubrir 40% (20/8)

Encanto 35% (17/7)

Lanzar 20% (10/4)

Lengua propia (Inglés) 70% (35/14)

Primeros auxilios 30% (15/6)

Psicología 10% (5/2)

Saltar 20% (10/4)

Sigilo 20% (10/4)

Tasación 20% (10/4)

Trepar 25% (12/5)

TRASFONDO

Eres arquitecto y también un amigo cercano de Arthur Blackwood. Y de Rose también, cuando estaba viva, que dios se apiade de su pobre alma. Arthur te ha pedido que prestes ayuda al bufete de su socio, Joseph Klein, para probar su inocencia. No estás seguro de qué quiere que hagas, pero Arthur siempre se ha portado bien contigo, ¿cómo vas a negarte?

- **Rasgos:** Amigable y voluntarioso, pero desconcertado por la situación actual.
- **Ideología/Creencias:** La arquitectura puede ser artística además de funcional. Solo hay que mirar el trabajo de Frank Lloyd Wright.
- **Lugares significativos:** La universidad en la que estudiaste arquitectura. Ah, esa sí que fue una buena época.

SEÑUELOS DE INTERPRETACIÓN

Te horroriza el aprieto en el que se encuentra Arthur y quieres ayudarle a limpiar su reputación. También te mueres de ganas por echarle un vistazo a la famosa cabaña de vacaciones de los Blackwood. Has oído que el paisaje es espectacular, aunque se dice que el diseño del edificio es un poco aburrido y pueblerino. Pero bueno, no todo van a ser diseños innovadores.

EQUIPAMIENTO

Una linterna que has encontrado en la cocina de la cabaña.

NOTAS DEL JUGADOR:

CAPÍTULO 3

EL HUÉSPED CADÁVER

¡Un macabro descubrimiento conduce a una experiencia con devastadores consecuencias para la mente!

«El huésped cadáver» se desarrolla el domingo 21 de junio, 1931 en la pensión de Ma Shanks, Providence, Rhode Island. No solo sigue vigente la prohibición que ilegaliza la venta de alcohol, sino que también golpean los efectos de la Gran Depresión y todo el mundo tiene dificultades para llegar a fin de mes.

Introducción

En esta aventura los investigadores deben arriesgar la vida e integridad física (e incluso la cordura) para desentrañar el misterio en el que acaban metidos sin querer cuando van a comprobar el estado de salud de otro de los inquilinos. En el fondo es la investigación de un asesinato, que se centra en el descubrimiento de un cuerpo en una habitación cerrada. A medida que se desarrollan los acontecimientos y los investigadores descubren una serie de pruebas ocultas (y no tan ocultas), se vuelve evidente que el «asesinato» era en realidad un suicidio ritual. Al final, el hombre muerto se convierte en un monstruo, lo que significa que los investigadores han de enfrentarse a la criatura resucitada si quieren sobrevivir.

Estructura de la aventura

Si tienes en mente dirigir «El huésped cadáver» como una aventura de una hora, los tiempos suelen desarrollarse como se muestra más adelante. Sin embargo, si estás dirigiendo una partida más larga (por ejemplo, si tienes más de cuatro investigadores), cada apartado después de **Listos para jugar** requiere aproximadamente del doble de tiempo que se especifica o incluso un poco más. Como siempre, recuerda que se trata solo de recomendaciones y que pueden ignorarse o ajustarse según se adapte mejor a tu partida y al tiempo disponible.

- **Preliminares:** El Guardián explica brevemente la premisa de la aventura y los investigadores pregenerados disponibles (o los tipos de investigadores más adecuados en caso de que los jugadores deseen crearlos desde cero o ajustar los propios). Si hay jugadores nuevos, quizás el Guardián tenga que hacer un pequeño repaso de las reglas antes de leer en voz alta los fragmentos relevantes del apartado **Preliminares** (página 56). Se reparten las hojas de investigador y los jugadores las leen; después presentan a sus personajes (si es necesario).
- **Listos para jugar** (a los 10-15 minutos)**:** El Guardián se asegura de que los jugadores estén preparados y lee en voz altas los fragmentos relevantes del apartado **Inicio: Una escena macabra** (página 57) y responde a cualquier pregunta que surja.
- **¡El monstruo se alza!** (a los 45 minutos)**:** O bien cuando los investigadores descubren *El libro de los recuerdos soñados* (ver **La estantería ornamentada**, página 61) y realizan una lectura superficial (ver **El libro de los recuerdos soñados**, página 63), o cuando parezca que estén listos para irse de la habitación con sus hallazgos (o cualquier otro desencadenante apropiado, como que se aproxime el final de la sesión), el monstruo habita el cuerpo de Gardiner y el combate comienza.
- **Llegada de la policía/Conclusión** (a los 55 minutos)**:** Según las diversas ocasiones en que hemos dirigido esta aventura en convenciones, el combate contra el monstruo tiende a durar al menos 10 minutos, aunque algunos grupos afortunados han logrado arrojar a la criatura por la ventana, lo que hace que la pelea termine antes. Si hace falta, haz que llegue la policía para luchar contra el monstruo o ahuyentarlo, lo que cierra la aventura y salva a los investigadores (y puede, por supuesto, conducir a más aventuras en el futuro…).
- **Epílogo**: Termina con un breve epílogo y responde a las preguntas que los jugadores tengan sobre la aventura.

Trasfondo

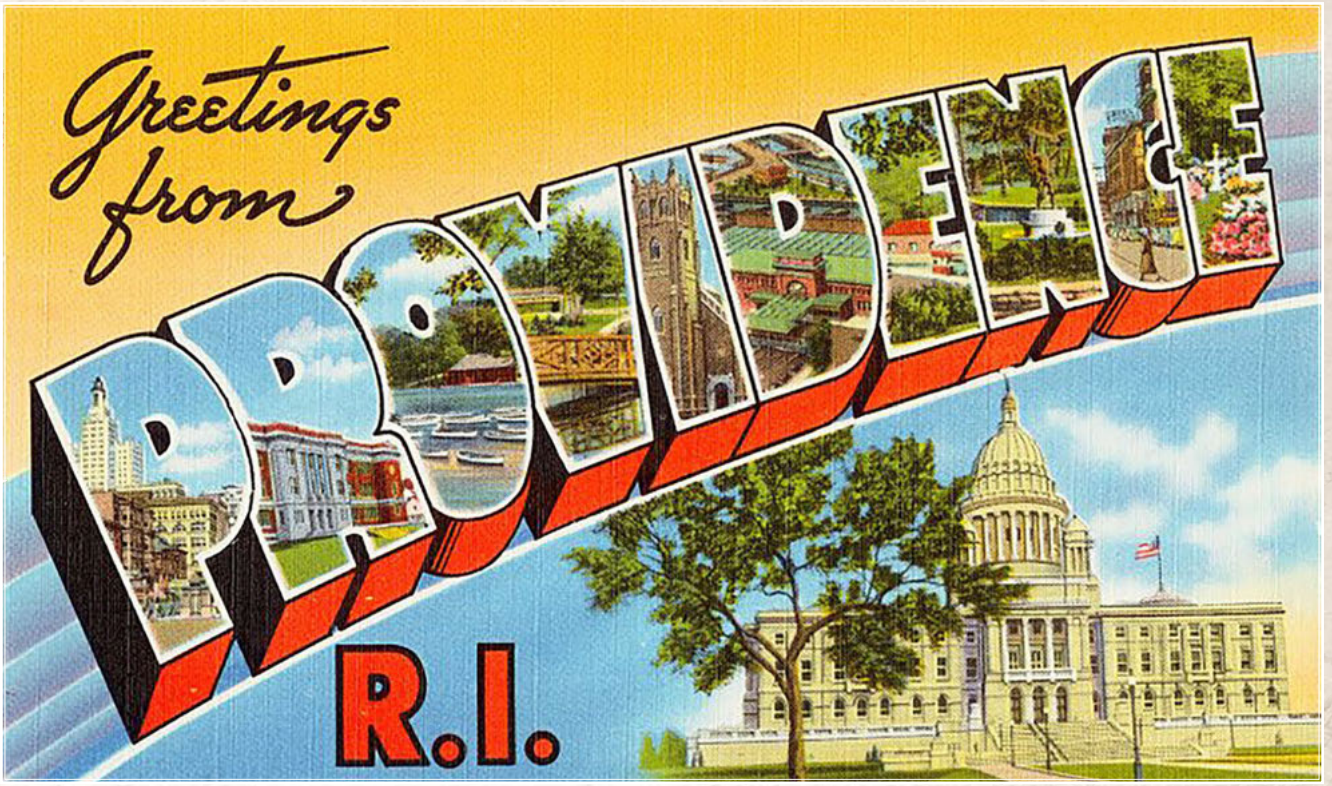
James Gardiner era un soñador e, igual que Randolph Carter en las historias de Lovecraft, solía frecuentar las Tierras del Sueño. Por algún motivo, perdió la habilidad de viajar a los reinos de los sueños y, desesperado, pasó de ser un recluso a un demente. Dispuesto a todo por encontrar una pista que lo condujera de vuelta al mundo onírico, recurrió a todo tipo de conocimientos ocultistas y místicos.

Con el tiempo, encontró *El libro de los recuerdos soñados* (página 63), una farragosa e inconexa crónica sobre las aventuras nocturnas de un monje irlandés, escrita alrededor del siglo IX d. C. Gardiner se propuso traducir el texto griego y con el tiempo descifró un ritual que, según creía, le permitiría transferir su consciencia a la Tierras del Sueño de manera permanente.

Más o menos desde el último año, Gardiner ha estado llevando a cabo un ritual vinculante del libro que le requiere escarificarse la piel con ciertos patrones arcanos, además de realizar lo que el tomo describe como «meditación» para preparar su mente para el supuesto viaje. Desafortunadamente para Gardiner, el libro está maldito. En lugar de transportar su consciencia, como él cree, se trata de un portal para que una criatura de otra dimensión se materialice en nuestro mundo usando su cuerpo como recipiente. Todo su trabajo de preparación ha sido en realidad un medio de establecer una conexión física con esta entidad del más allá. La entidad está mayormente compuesta de la voluntad de un hechicero ancestral, al que se desterró de este mundo largo tiempo atrás por sus actos malvados. Siglos atrás, escribió las entradas de lo que, posteriormente, formaría la base de *El libro de los recuerdos soñados*, incluida la diabólica trampa que permite a su cerebro irremediablemente demente poseer el cuerpo de aquel que sea lo suficientemente estúpido como para realizar el ritual corrupto: la trampa en la que más tarde cayó Gardiner.

El último paso del ritual es «liberar la mente de su prisión carnal», lo que conlleva sacrificarse a uno mismo de una manera especialmente horripilante. Gardiner llevó a cabo el último paso hace dos días. Aunque las extrañas cicatrices geométricas y el régimen mental han preparado el camino para que la entidad del más allá posea su cuerpo, Gardiner, en su locura y desesperación, cometió un error y realizó el ritual antes de tiempo. La entidad solo puede atravesar las dimensiones al mediodía de un solsticio de verano, que resulta que es hoy. Así que, aproximadamente 45 minutos después de que los investigadores entren en la habitación de Gardiner (en el caso de una partida de una hora; si no, bastante después), la criatura se manifiesta en el cadáver del loco y se alza como la Cosa-Gardiner (cuyo perfil puede encontrarse en el apartado **El monstruo** en la página 69).

Nota para el Guardián: *Las Tierras del Sueño son otra realidad creada por los sueños de los humanos, un lugar extraño y a menudo esperpéntico que los soñadores humanos*



pueden visitar y explorar. H.P. Lovecraft escribió bastantes historias ambientadas en las Tierras del Sueño, como «La llave de plata» y «La búsqueda onírica de la desconocida Kadath».

La pensión de Ma Shanks

La pensión en la que desarrolla esta aventura pertenece a la formidable Ma Shanks. Es un edificio de tres plantas, situado al límite de Federal Hill en Providence, cerca del barrio italiano. Aloja a varios inmigrantes recién llegados a Rhode Island, además de al encargado (uno de los investigadores pregenerados) quien cocina y dirige la pensión en nombre de Ma Shanks.

Hay una cocina, un comedor, un salón grande y una zona de almacenaje en la planta baja. En el sótano hay espacio para hacer la colada. La primera planta tiene cuatro habitaciones de invitados (que ocupan tres de los investigadores pregenerados, además de una habitación de mayor tamaño en la que vive la familia Skirgaila) y un cuarto de baño compartido, mientras que en la segunda planta están las habitaciones de Ma Shanks (propietaria del edificio), y las que pertenecen al encargado, James Gardiner y la señorita Madeira.

OTROS RESIDENTES

Además de los investigadores, hay otros residentes permanentes en la pensión de Ma Shanks:

- **Loretta Shanks, «Ma»:** Es la propietaria de la pensión. En su vejez, se ha quedado prácticamente sorda y ha contratado al encargado para que cobre los alquileres y mantenga el edificio en orden. Ahora mismo está visitando a unos parientes y no se encuentra en casa durante la aventura.
- **Los Skirgailas:** Una familia lituana formada por dos hermanas (Anikke y Dovana), que son lavanderas; un hermano (Petras), que está en el paro; y otro más (Konstantinas), que trabaja en un bar clandestino. Los Skirgailas no se encuentran en el edificio durante la aventura, a menos que un jugador decida crear un investigador que forme parte de la familia (ver **Sobre los investigadores**, página 54).
- **Tommy:** El hijo de once años del encargado. Es diligente y ayuda en la casa. Una vez que se descubre el cadáver de Gardiner, Tommy se ofrece voluntario para llamar a la policía.
- **La señora Madeira:** Se aloja en el mismo pasillo que James Gardiner. Es una joven de casi treinta años que todavía está de luto por su marido, que murió en un accidente industrial el pasado marzo. Se encuentra en su habitación cuando comienza la aventura y es una potencial fuente de información sobre las idas y venidas de Gardiner.
- **James Gardiner:** Lo encuentran muerto al principio de la aventura.

Sobre los investigadores

Se proporcionan cuatro investigadores pregenerados para «El huésped cadáver». Cada uno de ellos tiene un motivo para encontrarse en la habitación y, todos menos uno, han formado algún vínculo con el hombre «asesinado».

Si los jugadores deciden usar los investigadores pregenerados, asegúrate de que lean sus hojas antes de comenzar la partida para que puedan aplicar la información de estas para dirigir a sus personajes al meollo de la acción. Ninguno de los investigadores tiene un género asignado, lo que permite a los jugadores decidir si quieren interpretar a un personaje masculino, femenino o no binario. Más abajo aparece una breve descripción de los investigadores pregenerados y sus nexos con James Gardiner.

El encargado, *38 años*

Vive en la segunda planta y ama a James Gardiner en secreto. Depende del jugador si se trata de un romance prohibido en esa época debido al género seleccionado por el jugador o si es simplemente un amor no correspondido.

- **Rasgos:** Protege a aquellos que le importan; solitario y en búsqueda del amor.
- **Señuelos de interpretación:** Tiene una motivación personal para descubrir qué le ha sucedido a Gardiner.

El dueño de la librería, *29 años*

Se aloja en la primera planta. Tiene una librería de segunda mano en Providence, especializada en tomos esotéricos. El dueño de la librería se encuentra en una situación financiera nefasta debido a la Depresión, a lo que se une la falta de interés del público general en la especialidad de su establecimiento.

Hace algún tiempo, Gardiner tomó prestados varios libros del dueño de la librería sobre el estudio de los sueños y una guía de traducción desde el griego, que ahora desea recuperar. En especial quiere que le devuelva *El diccionario del soñador*, ya que un rico comprador le ha ofrecido una importante suma para adquirirlo. Un dinero que puede marcar la diferencia para el empobrecido investigador. Los libros prestados (todos ellos en la habitación de Gardiner) son:

1. *Los mitos y leyendas de la Antigua Grecia y Roma, de E. M. Berens.*
2. *La interpretación de los sueños, de Sigmund Freud.*
3. *El diccionario del soñador, una rara primera edición.*
4. *Manual básico de vocabulario griego.*

- **Rasgos:** Le da miedo perder la librería que ha trabajado tan duro para construir y está decidido a salvarla a cualquier precio.
- **Señuelos de interpretación:** Desesperado por recuperar los libros que le prestó a Gardiner.

El socio comercial, *34 años*

Vive en la primera planta. El socio comercial es un personaje turbio y un contrabandista, que tiene contactos con los gánsteres locales. Hace algunos meses, Gardiner le pidió al socio comercial, famoso por su habilidad para hallar objetos difíciles de encontrar, que le consiguiera dos cuchillos de obsidiana.

Más recientemente, a cambio de conseguirle los cuchillos de obsidiana, el socio comercial le ha pedido a Gardiner que «disfrace las cuentas» para él y falsifique sus libros de contabilidad para esconder sus negocios turbios (lo que incluye meter mano en los beneficios de la mafia). Ahora el socio comercial tiene a la mafia en los talones y necesita que Gardiner le devuelva su contabilidad (y la falsificación).

- **Rasgos:** Solía gozar de mucha confianza en sí mismo, ahora parece que siempre tiene que mantenerse alerta.
- **Señuelos de interpretación:** Quiere recuperar su contabilidad real y la falsificación de Gardiner.

Vecino fisgón, *58 años*

Se aloja en la habitación más pequeña de la primera planta. Es un cotilla de cuidado, siempre fisgoneando en las vidas de los demás. El vecino fisgón está en el paro y tiene problemas financieros muy urgentes, entre los que se cuenta pagar el alquiler.

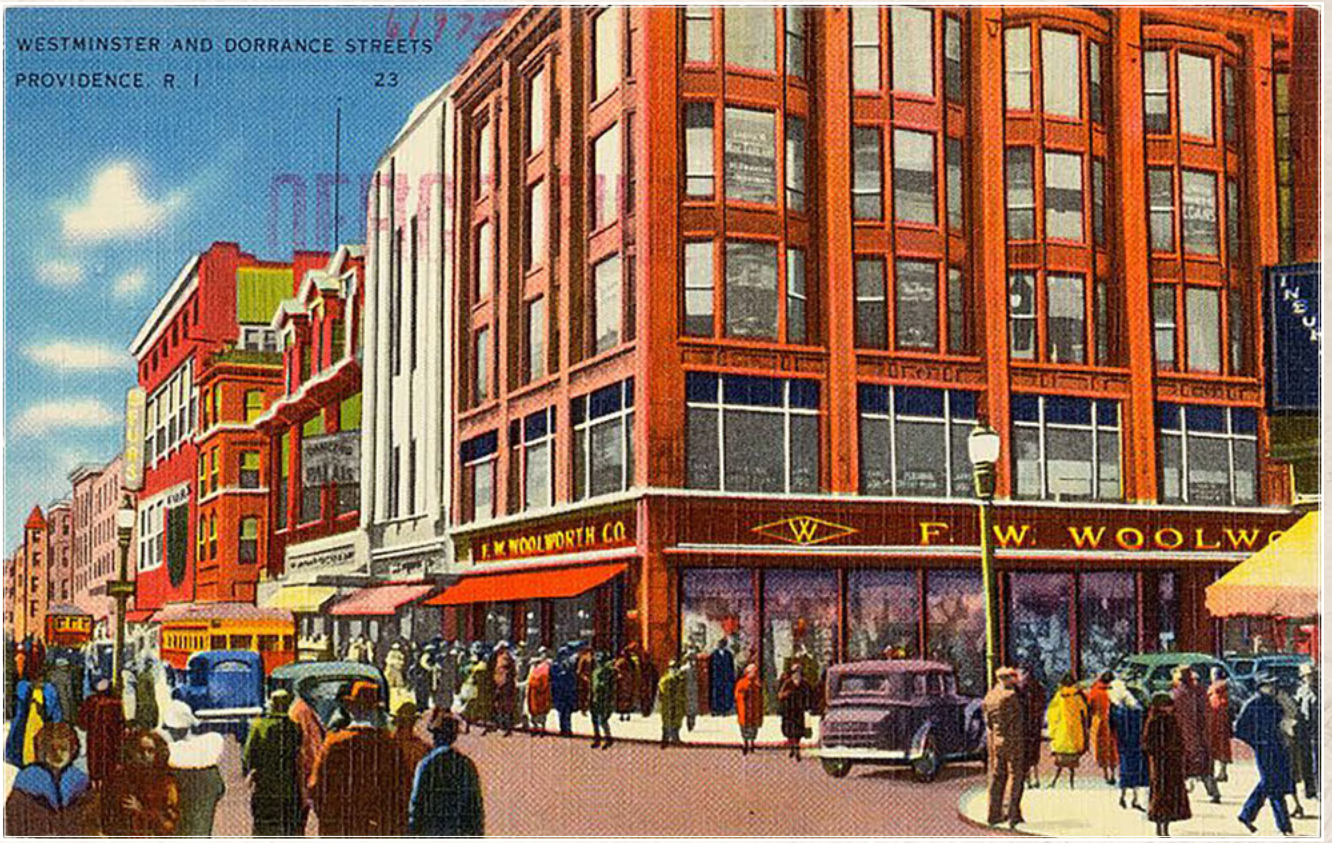
- **Rasgos:** Algunos lo llaman cotilla metomentodo, pero no lo ve así.
- **Señuelos de interpretación:** Quiere ayudar al encargado y ganarse su simpatía (sobre todo para lograr retrasar el pago del alquiler de este mes) o encontrar alguna otra manera de cubrir sus gastos. Además, siempre mete la nariz en las vidas de los demás.

Menos de cuatro jugadores

Si tienes menos de cuatro jugadores, pero quieres usar los investigadores pregenerados, te recomendamos que elijas al encargado y el dueño de la librería en una partida con dos jugadores y que añadas al socio comercial si tienes un tercer jugador. Si solo tienes un jugador, el dueño de la librería es la mejor opción.

Investigadores adicionales/alternativos

Si hay más de cuatro jugadores, o si los jugadores prefieren usar investigadores ya existentes o crearlos para la aventura, es muy importante que tengan alguna conexión con James Gardiner, ya sea real



o imaginaria, o con la pensión, para que se encuentren en el lugar oportuno (o más bien inoportuno) cuando se descubra el cuerpo. Por ejemplo, un investigador adicional puede ser un quinto miembro de la familia Skirgaila, como Petras, también en paro y que pasa por una mala racha, pero consciente de que puede haber algunos objetos valiosos en la habitación de Gardiner que puede llevarse. No hace falta que tenga una conexión genuina con Gardiner, pero necesita inventarse una para entrar en su habitación.

Otro potencial investigador adicional puede ser un policía de a pie. De hecho, es probable que sea la primera persona a la que se dirija Tommy si hay problemas. Así que, aunque puede ser que se presente en la escena un poco más tarde el resto, tiene un motivo legítimo para entrar en la habitación y pedir refuerzos una vez que la cosa se ponga difícil.

Si los jugadores están usando investigadores ya existentes, desarrollar un vínculo con Gardiner o la pensión sigue siendo importante. Quizás se estén alojando en el establecimiento de Ma Shanks, ya sea de manera permanente o durante su estancia en Providence, por lo que reemplazarían a uno o más de los personajes pregenerados como huéspedes. Como resultado, es posible que los intrigue el extraño comportamiento de Gardiner o las historias que los vecinos cuentan sobre él. Quizás han desarrollado una amistad con el fallecido, según su trasfondo. O tal vez estén visitando a amigos o familiares que se alojan en la pensión (por ejemplo, los investigadores pregenerados o cualquier de los otros residentes) y saben muy poco o mucho sobre la relación de esta persona con su extraño vecino. También pueden haber venido (o haber sido enviados) para recoger otros objetos esotéricos que Gardiner coleccionaba. Después de todo, es improbable que el dueño de la librería y el socio comercial sean las únicas personas a las que Gardiner pidiera ayuda en los últimos doce meses, pero asegúrate de colocar algunos de esos objetos en su habitación para que los investigadores puedan encontrarlos.

Si los jugadores deciden no usar investigadores pregenerados, sino crearlos desde cero, las habilidades más útiles para sus personajes incluyen: Ciencias ocultas, Contabilidad, Descubrir, Otras lenguas (Griego antiguo/Griego), Primeros auxilios y Tasación, además de cualquier habilidad social (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión).

Preliminares

Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente para introducir a los jugadores a la partida, ajustando lo que sea necesario (por ejemplo, el género del encargado):

Estamos en el año 1931. Vivís en Providence, Rhode Island, en la pensión de Ma Shanks. Son tiempos difíciles. La Gran Depresión significa que los inmigrantes y residentes permanentes, como vosotros, estáis experimentando una época dura.

No se ha visto ni oído al señor James Gardiner, un hombre recluido que se aloja en vuestra misma pensión desde hace dos días. Cada uno de vosotros tiene un motivo para ver si se halla en la habitación. Con persuasión, chantajes u otros medios, se ha convencido al encargado de la pensión de abrir la puerta y comprobar cómo está el huésped, además de dejaros entrar a vosotros.

Describe los investigadores pregenerados a los jugadores y pídeles que seleccionen uno para cada uno. Después, dale a los jugadores la oportunidad de leer sobre el investigador elegido y contesta las preguntas que tengan sobre ellos. O, si han decidido usar sus propios investigadores, ayúdales a crear vínculos apropiados con James Gardiner para que tengan una motivación para estar allí cuando el encargado abra su habitación. Por último, si no lo han hecho ya, pídeles que les pongan nombre a sus investigadores y después que presenten brevemente a sus personajes ante el resto del grupo. Cuando terminéis, continuad a **Inicio: Una escena macabra** (a continuación).

Si los jugadores son nuevos en *La llamada de Cthulhu*, quizás necesites hacer un pequeño repaso de las reglas antes de continuar (ver **Introducción a las reglas**, página 8).

Inicio: una escena macabra

Lee el siguiente texto en voz alta a los jugadores o parafraséalo (ajustando lo que haga falta si los jugadores están usando sus propios investigadores):

Os habéis reunido todos frente a la habitación del señor James Gardiner. No se lo ha visto por lo menos en dos días y todo el mundo está preocupado por su bienestar. El encargado hace tintinear las llaves hasta encontrar la de la habitación de Gardiner. Después, tras llamar de nuevo a la puerta, solo para asegurarse de que no hay respuesta, hace girar la llave en la cerradura y la puerta se abre lentamente.

Del interior proviene el persistente olor de las velas, consumidas hace tiempo, además de algo enfermizamente dulce, similar al cobre. Al mirar, os encontráis con una escena impactante. Enmarcado entre los rayos de sol que entran a través de los huecos de las cortinas, ¡hay un cadáver!

El cuerpo yace sobre una lona extendida en el suelo. Podéis ver la sangre. Hay tanta sangre. El cadáver y la ropa están cubiertos de ella. Parece como si se hubiera caído estando de rodillas. El fallecido viste un abrigo verde de tweed *y un chaleco marrón. ¡La ropa que siempre lleva el señor Gardiner! ¡Debe ser él!*

La mano derecha del señor Gardiner está cubierta de sangre seca…

Solicita a los jugadores una tirada de **Cordura** (pérdida de 1/1D4). Para los investigadores que fallen la tirada, describe una acción involuntaria que exprese su conmoción al encontrar el cuerpo, usando las sugerencias del recuadro **Investigadores locos** de la página 67, si así lo prefieres. O, si los jugadores tienen más experiencia, pídeles que describan una acción involuntaria apropiada que se les ocurra. Después, pregúntales qué quieren hacer; por ejemplo, ¿podemos asumir que quieren entrar y examinarlo de cerca? Si es necesario, recuerda a los jugadores que cada uno de los investigadores quiere algo de Gardiner y ahora es el momento perfecto, pese a la grotesca situación, para ir y cogerlo.

Llamar a la policía

Tommy, el hijo del encargado, se encuentra en la parte de arriba de las escaleras contemplando lo que sucede, pero todavía no ha visto la habitación. Pregunta a los investigadores si quieren enviar a Tommy a buscar a un agente y, si hace falta, recuerda al encargado que enviar a su hijo a buscar a la policía es una manera ideal de impedir que vea el horror sangriento de la estancia. Si el encargado u otros investigadores así lo desean, Tommy corre hasta la comisaría más cercana para pedir ayuda. Como se menciona en el apartado **Estructura de la aventura** (página 51), la policía no aparece hasta casi el final de la historia, por lo que los investigadores disponen de mucho tiempo para meterse en problemas antes de que lleguen los refuerzos. Por supuesto, si uno de los investigadores es un agente policía, estos pueden aparecer antes para asegurarse de que pueda participar en la aventura lo más pronto posible.

La policía

La policía es uno de los recursos que el Guardián tiene a mano en esta aventura. Al descubrir el cuerpo de Gardiner, es posible que los investigadores quieran llamar a las autoridades, aunque también hay muchos motivos por los que puedan preferir evitarlo, dependiendo de quiénes sean. Si optan por contactar con la policía, Tommy (el hijo del encargado) se presenta voluntario para buscar al policía de a pie (si alguien lo interpreta), lo que les da a los investigadores la oportunidad de sondear la escena y registrar la habitación antes de que lleguen las fuerzas de la ley y el orden.

El teniente detective Milligan y el agente Malone (ver **Personajes no jugadores**, página 69), y Tommy solo intervienen en la acción cuando lo consideres apropiado. Lo ideal sería que sucediera cerca del clímax de la aventura y que los refuerzos aparezcan cuando solo queda un investigador en pie o si queda poco tiempo para terminar la sesión y necesitas acabar con el registro. Las pistolas de los policías deberían finalizar pronto el combate, sobre todo si los investigadores saben que apuntar a la cabeza del monstruo es la mejor opción para deshacerse de él. Si han muerto investigadores para cuando llega la policía, haz que los jugadores adopten el papel de los recién llegados, al menos de manera temporal, para que puedan formar parte de la conclusión de la aventura.

Acercarse al cadáver

A primera vista, parece que toda habitación está ordenada, a excepción del cuerpo sobre la lona. No parece que haya habido una pelea. Los muebles están intactos y no hay huellas de sangre. Los únicos elementos inusuales están en el suelo, frente al cadáver en la lona: un trozo de papel empapado de sangre yace entre dos velas negras, que se han consumido por completo.

Dentro de la habitación, siguiendo el orden de las agujas del reloj, hay un armario, una cama, una mesita de noche con una lámpara, una estantería ornamentada que divide la habitación en dos, una ventana y un radiador, un pequeño escritorio en el rincón (con dos sillas y otra lámpara), un sillón tapizado que solía ser elegante, armarios superiores empotrados en una de las paredes (bajo los que hay una encimera con placas eléctricas) y otra mesa junto a la pared a la derecha de la puerta.

La habitación es lo suficientemente grande como para que seis personas se muevan por ella, incluso aunque pasen por encima del cuerpo. No caben mucho más de dos personas en la parte del dormitorio, ya que la estantería está colocada para convertirlo en un espacio pequeño para dormir. El Guardián puede solicitar a los investigadores que hagan tiradas de **DES** para ver si sus investigadores pisan sin querer la sangre coagulada de Gardiner y comienzan a dejar un rastro por la habitación. Acabar cubierto de sangre es una de las posibles consecuencias de fallar la mayoría de las tiradas forzadas en esta aventura, a menos que se especifique lo contrario.

Examinar el cuerpo

Parece que Gardiner está muerto y tocar su gélido cadáver lo confirma. Examinar el cuerpo puede revelar diversas pistas, pero desvelar algunas requiere superar una tirada de la habilidad adecuada.

Sin tirada:

- Hay un corte profundo y reciente alrededor de la cabeza, como si el cuchillo hubiera trazado una espiral de la coronilla al cuello.
- Sus ropas están empapadas de sangre. Como tiene la camisa desabrochada, pueden verse unas marcas extrañas en su pecho.
- La sangre está seca, lo que sugiere que el crimen tuvo lugar hace unos días.

Tirada de **Primeros auxilios** (éxito Normal):

- Las heridas en la cabeza y el cuello son profundas y parecen hechas de manera apresurada. La pérdida de sangre fue severa e inevitablemente fatal una vez que se cortó el cuello.
- Las cicatrices más antiguas en su cuerpo, brazos y piernas parecen haber sido realizadas a lo largo de varios meses (algunas son más nuevas que otras).

Tirada de **Primeros auxilios** (éxito Difícil):

- Lo mismo que arriba, pero además parece que las heridas son autoinfligidas.
- Por la posición y ángulos de las heridas, parece que Gardiner era diestro.
- El corte en espiral alrededor de la cabeza parece comenzar en la parte de arriba de la coronilla y descender hasta el cuello (resulta evidente que tuvo que cambiar de mano para realizar el corte).
- La herida del cuello se produjo de una manera rápida y violenta.

Tirada de **Descubrir** (éxito Normal o superior):

- Gardiner tiene marcas de escarificaciones en el reverso de las manos, en las piernas y brazos, y alrededor de su torso cubierto de sangre. Tienen forma de espirales pequeñas. Examinar estas marcas de cerca revela que en realidad cubren todo su cuerpo. Hay marcas más recientes que otras, lo que podría sugerir que las adquirió en el transcurso de varios meses.
- Ni el rostro ni el cuello presentan las cicatrices con forma de espiral, que parecen ser las más antiguas.
- En un charco de sangre bajo el cadáver hay un cuchillo de obsidiana (el arma «asesina»). Si se usa como arma, inflige 1D6 de daño. Una tirada exitosa de **Tasación** revela que el valor de la hoja es de 60 $ o más incluso para el coleccionista adecuado.

Nota para el Guardián: *Si se mueve el cuerpo, es fácil encontrar el cuchillo (no hace falta tirada).*

Si se registran los bolsillos del cadáver, se encuentran los siguientes objetos:

- 1,47 $ de dinero suelto.
- Una cartera con la tarjeta de identificación del señor James Gardiner y otros 2 $.
- Un llavero con la llave de la habitación y otra más pequeña (diseñada para encajar en un armario, caja fuerte o cajón de escritorio).
- Una caja de cerillas, sin marca. Quedan seis cerillas.

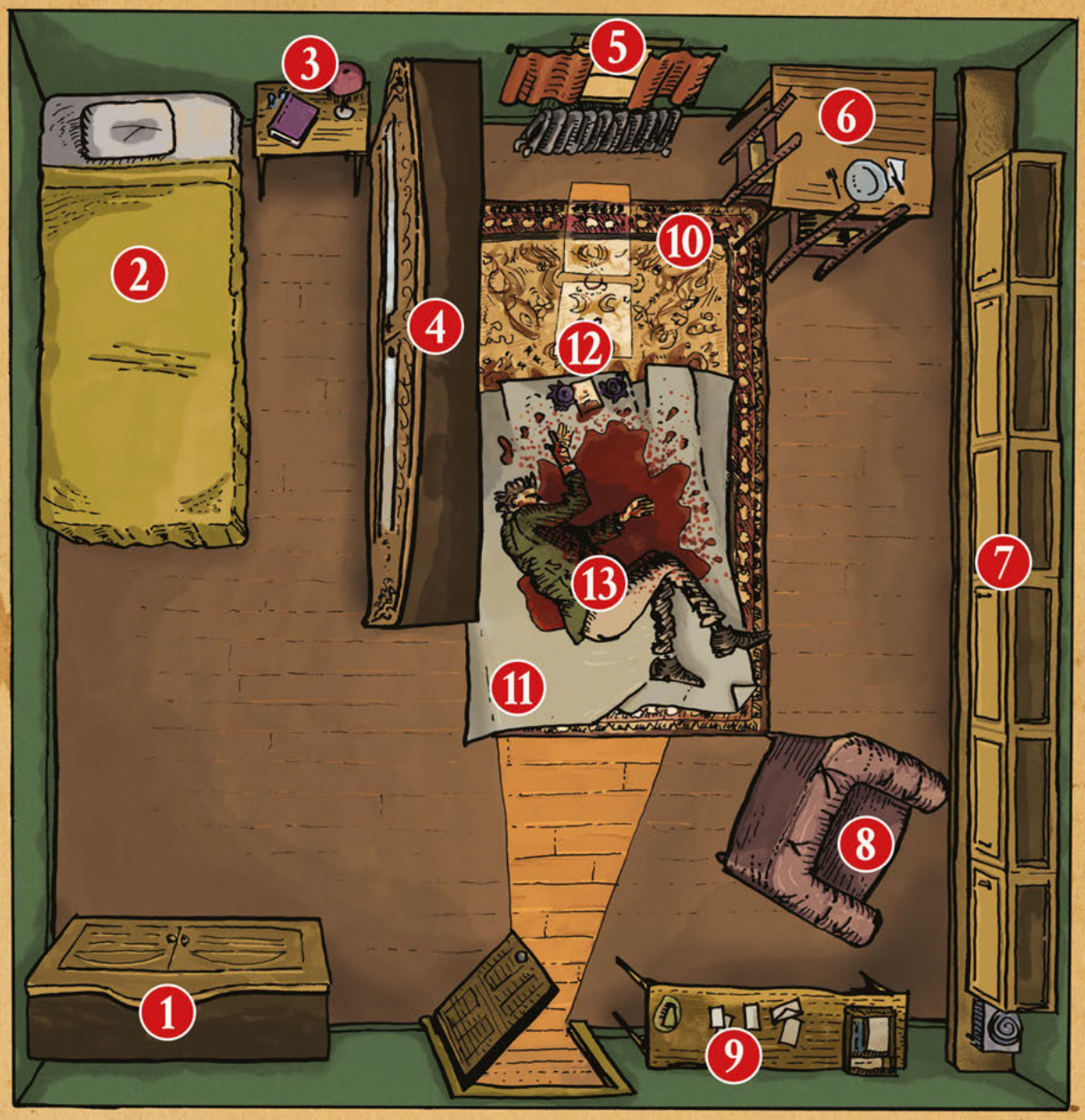
Nota para el Guardián: *La llave más pequeña abre la caja de madera del armario.*

La lona, velas y trozo de papel

La lona, velas y trozo de papel, además de la mayor parte de la habitación, tienen salpicaduras de sangre reseca. Por suerte, la lona encerada ha protegido la lujosa alfombra oriental, lo que significa que el encargado no tendrá que emplear una considerable cantidad de tiempo limpiando las manchas. Una tirada exitosa de **Tasación** revela que la alfombra oriental vale una suma considerable de dinero (unos 200 $), por lo que probablemente sea el objeto más valioso de la habitación. Examinar los diversos objetos proporciona los siguientes detalles:

EL HUÉSPED CADÁVER

Un plano de la habitación del señor Gardiner en la pensión de Ma Shanks



Objetos de interés

1 - El armario
2 - La cama
3 - La mesilla de noche
4 - La estantería ornamentada
5 - La ventana
6 - La mesa y las sillas
7 - Los armarios de pared y la encimera
8 - El sillón tapizado
9 - La mesa larga
10 - La alfombra oriental
11 - La lona
12 - Las velas y el papel
13 - El cadáver

Sin tirada:

- El papel está salpicado de sangre y contiene algo escrito a mano en una lengua extranjera. Entrega al jugador en cuestión la **Ayuda de juego: Huésped 1.**

Ciencias ocultas (éxito Normal):

- El papel, aunque estropeado por las profusas manchas de sangre, contiene un extraño escrito.
- Combinado con las velas negras, todo esto parece ser la parafernalia de un sangriento ritual; sin embargo, no da suficiente información para determinar el resultado deseado.

Si el dueño de la librería observa el papel, reconoce que está escrito en griego. Si tiene éxito en una tirada de **Otras lenguas (Griego antiguo/Griego)**, entrega al jugador la **Ayuda de juego: Huésped 2**.

Registrar la habitación

Una mirada rápida a la habitación identifica los siguientes objetos. Pueden encontrarse más detalles cuando se registra el mobiliario relevante.

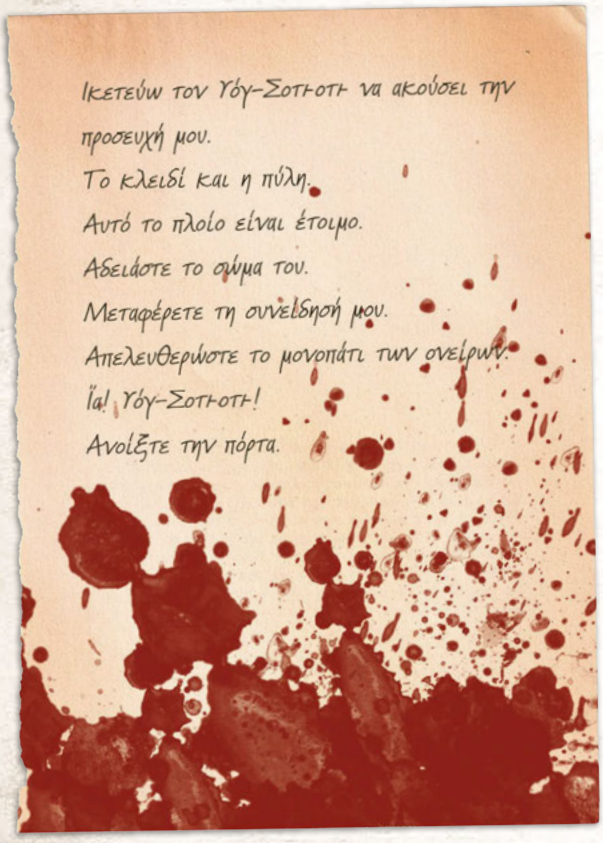
EL ARMARIO

Registrarlo revela ropa, algunos zapatos y una caja de madera cerrada de aproximadamente 30 cm × 20 cm × 15 cm. La llave de la caja está en el llavero del bolsillo de Gardiner, pero también puede abrirse con una tirada exitosa de **Cerrajería** o **FUE.** Si se abre, contiene 128 $, un kit de costura y productos de higiene personal. Una tirada exitosa de **Descubrir** detecta algo brillante en un zapato al fondo del armario. Al mirarlo de cerca, el objeto brillante es un revólver .32 (1D8 de daño), cargado con seis balas.

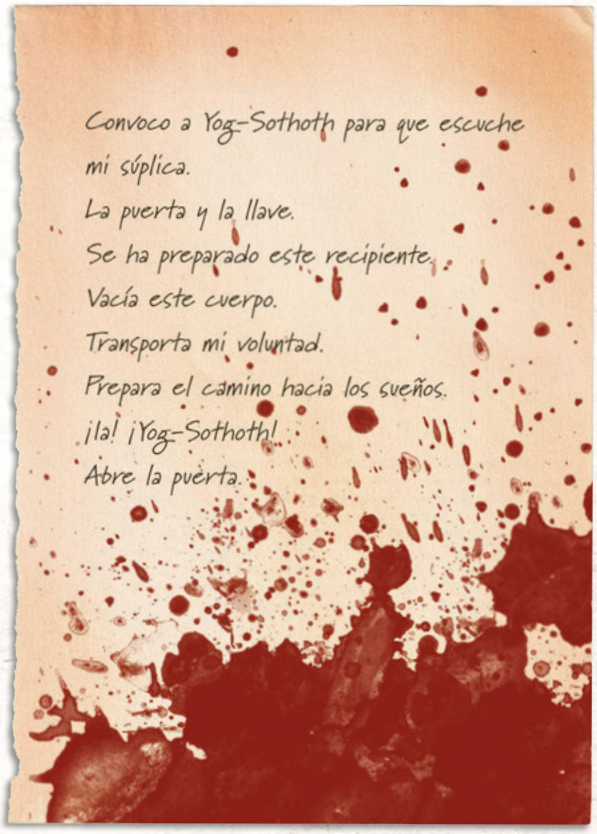
> **Nota para el Guardián:** *Todos los investigadores son conscientes de que 128 $ es suficiente para cubrir los gastos de alquiler de 15 $ al mes que cuestan una habitación y media pensión durante ocho meses y cualquiera de ellos puede aprovechar la oportunidad para agenciarse el dinero. Puedes usar una nota secreta para informar al jugador cuyo investigador esté registrando el armario de que ha encontrado el dinero y preguntarle si va a decírselo a los otros o quedárselo para sí.*

LA CAMA

La ropa de cama está cuidadosamente colocada, aunque hay un surco en la almohada, como si alguien hubiera dormido encima del edredón. Hay un par de zapatillas y otro de zapatos marrones bajo la cama, colocados con esmero.


Ικετεύω τον Γόγ-Σοθοθ να ακούσει την προσευχή μου.
Το κλειδί και η πύλη.
Αυτό το πλοίο είναι έτοιμο.
Αδειάστε το σώμα του.
Μεταφέρετε τη συνείδησή μου.
Απελευθερώστε το μονοπάτι των ονείρων.
Ία! Γόγ-Σοθοθ!
Ανοίξτε την πόρτα.

Ayuda de juego: Huésped 1


Convoco a Yog-Sothoth para que escuche mi súplica.
La puerta y la llave.
Se ha preparado este recipiente.
Vacía este cuerpo.
Transporta mi voluntad.
Prepara el camino hacia los sueños.
¡Ia! ¡Yog-Sothoth!
Abre la puerta.

Ayuda de juego: Huésped 2

LA MESITA DE NOCHE

Junto a la lámpara de la mesita hay un viejo libro, *El diccionario del soñador* (que busca el dueño de la librería, en caso de que aparezca en la partida). En el cajón hay un escueto diario (ver **Diario de los sueños de Gardiner**) junto a una botellita con tapón de corcho que contiene un líquido y un pequeño vial con polvos blancos.

> **Nota para el Guardián:** *Estas sustancias son láudano (botellita) y cocaína (vial) y pueden ser identificadas con facilidad por un doctor o farmacéutico. Los investigadores pueden determinar qué son estas sustancias con una tirada de* **Ciencia (Farmacia)**, **Medicina**, **Primeros auxilios**, *o una tirada Difícil de* **Conocimientos**.

LA ESTANTERÍA ORNAMENTADA

La estantería está tallada con elegancia y tiene puertas de cristal. Tallados a cada lado de las molduras verticales que sostienen las puertas hay bustos de querubines tocando la flauta. Un cajón en el fondo del mueble contiene sábanas limpias y una funda de almohada. Toda la madera posee detalles de una intrincada ebanistería. Una tirada exitosa de **Tasación** revela que el valor de la estantería es de 75 $.

En los estantes hay volúmenes sobre finanzas y banca, unos pocos libros de viajes a lugares desconocidos y algunos tomos de ocultismo, entre los que se incluyen:

- *Los mitos y leyendas de la Antigua Grecia y Roma* de E. M. Berens.
- *La interpretación de los sueños* de Sigmund Freud (en alemán).

El estante superior no tiene suficientes libros para rellenarlo, así que se ha colocado un sujetalibros para mantener los tomos en su sitio. Este sujetalibros es una monstruosidad, una especie de criatura híbrida entre humano y calamar. Está frío y correoso al tacto y produce una sensación escalofriante. Quien lo toca debe hacer una tirada de **Cordura** (pérdida de 0/1) mientras experimenta una breve visión de una escena subacuática en la que indistintas formas gigantescas y oscuras provocan una sensación pavorosa. Una tirada exitosa de **Mitos de Cthulhu** identifica a la criatura como el Primigenio Cthulhu. Una tirada exitosa de **Tasación** revela que el horrendo sujetalibros tiene un valor de 50 $; sin embargo, el investigador debe sostener la escultura para valorarla, arriesgándose a perder su cordura en el proceso.

Si se registra la estantería, se encuentra un compartimento secreto. Una tirada exitosa de **INT** determina que el espacio entre el cajón en el fondo del mueble y el último estante es demasiado grande, por lo que es posible que exista un segundo cajón secreto; sin embargo, extraer el cajón interior y palpar el hueco no muestra la manera de hallar el compartimento secreto. Una tirada exitosa de **Descubrir** o **Arte/Artesanía (Carpintería)** revela un botón escondido en los relieves de la parte delantera de la estantería. Pulsar el botón abre un panel secreto en la parte trasera del mueble.

Diario de los sueños de Gardiner

En inglés, escrito a mano por James Gardiner, c. 1931

Es un testimonio sobre los sueños que Gardiner experimentó mientras estaba bajo la influencia de la entidad del más allá. Una hojeada inicial requiere de cinco minutos y revela que Gardiner estaba obsesionado con regresar a un lugar llamado «Tierras del Sueño». Le frustraba que ya no le resultara posible viajar a ese lugar mientras dormía. Las sucesivas entradas están llenas de frustración o no se lee más que «Sin sueños nuevos». Hacia el final del diario, hay numerosas descripciones de sueños vívidos en los que Gardiner habla sobre su encuentro con un «ser poderoso» que le prometió un camino hacia las tierras de los sueños si realizaba ciertos rituales. Además, Gardiner describe cómo sus sueños vuelven un texto al que se refiere como «el Libro» más comprensible.

Con una tirada exitosa de **Ciencias ocultas** o **Mitos de Cthulhu**, el lector puede determinar que Gardiner estaba experimentando sueños en los que de verdad entraba en contacto con algún tipo de entidad o persona soñada. Aunque esta persona innominada cambia su apariencia en los diferentes sueños, siempre parecer ser la misma entidad en el fondo. Resulta obvio que quienquiera o lo que sea que fuera ha causado una influencia duradera en Gardiner, y lo ha llevado a profundizar en las artes oscuras.

- **Pérdida de Cordura:** 1 punto.
- **Ciencias ocultas:** +2%.

> **Nota para el Guardián:** *Los jugadores pueden acabar en una situación en la que son conscientes de la existencia del compartimento secreto, pero las tiradas de habilidad poco afortunadas no les permiten hallarlo. Recuerda que pueden intentar forzar la tirada o usar puntos de Suerte para ajustar el resultado. En caso de una tirada forzada, pregunta qué van a hacer para encontrar el compartimento secreto (dedicarle más tiempo, golpear la madera para encontrar un sonido hueco, etc.). Si fallan la tirada forzada, permíteles encontrar el compartimento, pero haz que el investigador en cuestión se clave una astilla en los dedos, lo que le ocasiona un corte y la pérdida de 1 punto de vida.*

Dentro del compartimento puede encontrarse:

- Un libro: *Manual básico de vocabulario griego* (uno de los libros perdidos del dueño de la librería).
- Dos libros de contabilidad y recibos falsificados (que es lo que está buscando el socio comercial, si está en la partida).

- Un cuchillo de obsidiana, idéntico al que pueden haber encontrado bajo el cuerpo de Gardiner.
- Envuelto en un trapo de seda, un libro escrito en griego con el título *El libro de los recuerdos soñados* (ver **El libro de los recuerdos soñados**, página 63).

Si se emplean unos minutos en examinar los libros de contabilidad, una tirada exitosa de **Contabilidad** muestra que Gardiner ha falsificado un libro que oculta varias transacciones cruciales. En caso de que alguien aparte del socio comercial tenga éxito en la tirada mientras hojea los libros, le resulta evidente que estos pertenecen al socio comercial, lo que implica prácticas empresariales fraudulentas y una relación sospechosa con Gardiner.

Nota para el Guardián: *Incluso si nadie está jugando como el socio comercial, los investigadores presentes encuentran los libros de contabilidad y los recibos. Sin embargo, lo único que revelan es que Gardiner estaba envuelto en todo tipo de actividades sospechosas antes de su muerte. Si alguno de los investigadores es amigo o familiar del socio comercial, estos papeles pueden significar una sorprendente revelación sobre la verdadera ocupación de esta persona.*

LA VENTANA

Hay manchas de sangre seca en las cortinas y en el cristal de la ventana cerrada. Además, hay un pequeño radiador bajo el marco de esta, también cubierto de sangre. Todo concuerda con la manera en la que ha muerto Gardiner.

LA MESA Y LAS DOS SILLAS DE MADERA

La mesa puede acomodar a dos personas. Frente a una de las sillas han colocado cubiertos, por lo demás la mesa está vacía.

EL SILLÓN TAPIZADO

Deshilachado y gastado, con un estilo de hace veinte años, ¡por lo menos! El cojín está encogido, debido al uso frecuente.

LOS ARMARITOS Y ENCIMERA

Hay una fila de armaritos, a la altura de la cabeza, al fondo de la habitación. Debajo, empotrada en la pared, hay una encimera con una hornilla eléctrica que parece nueva.

Si los investigadores deciden curiosear los armaritos, solicita una tirada de **Esquivar** al primer investigador que se ponga a ello para impedir que lo golpee un tarro de peniques que se cae nada más abrir el mueble.

Si se falla la tirada, el investigador sufre 1 punto de daño. De todas formas, el tarro se rompe y hay cristales y peniques por todas partes. Dentro de los armaritos hay varios tarros que contienen diversos objetos, además de cestas y bolsas de tela con varias verduras y otros comestibles.

LA MESA LARGA JUNTO A LA PUERTA

En la mesa hay pilas ordenadas de correspondencia, además de un bonito soporte de madera para papel, bolígrafos y sobres. En la esquina de la mesa descansa un sombrero de hombre. Examinar las cartas revela la siguiente información.

- Una nota del socio comercial preguntando a Gardiner si ha terminado los libros de contabilidad. Le ruega que se apresure puesto que los necesita lo antes posible. La fecha es del 14 de junio (hace siete días).
- Una carta del gestor del banco de Gardiner en Escocia sobre la merma de fondos de su cuenta. Advierte que, a menos que se tomen medidas para hacerse cargo de la situación, la cuenta de Gardiner se quedará sin saldo en seis meses.
- Todo tipo de correspondencia sin abrir. Las cartas se refieren a varios asuntos mundanos y provienen de varios remitentes nacionales, escoceses e ingleses, además de algunos incluso más lejanos. Si es necesario, el Guardián es libre de inventarse los detalles de cualquiera de esas cartas y, posiblemente, plantar las semillas de futuras aventuras.

El libro de los recuerdos soñados

Nota para el Guardián: *Ten en cuenta que el cuerpo reanimado de Gardiner se alza para iniciar una pelea en el clímax de la partida, así que quizás no haya tiempo suficiente para que los investigadores examinen de cerca El libro de los recuerdos soñados. Lo ideal es que uno de los investigadores sostenga el libro cuando la Cosa-Gardiner se levante, lo que lo convierte en el objetivo.*

Escondido en el compartimento secreto de la estantería, se encuentra *El libro de los recuerdos soñados.* Está escrito en griego, y es una narración inconexa de un monje irlandés del siglo IX en la que describe los sueños que experimentó tras leer unos antiguos pergaminos que descubrió mientras limpiaba la biblioteca del monasterio. Esta edición de 1658 es una reproducción tardía del original, encuadernado en un cuero resquebrajado y gastado, frágil a causa de su antigüedad. Hay un separador de libros en su interior, señalando una página de interés.

Si se detienen a hojear el texto, pueden encontrar la siguiente información, determinada por las tiradas de habilidad que se indican a continuación:

Tirada de **Otras lenguas (Griego antiguo/Griego)** (éxito Normal):

- Los detalles son confusos (como se espera de la transcripción de sueños).
- El autor afirma visitar de manera regular en sus sueños un lugar que él denomina «las Tierras del Sueño».
- Sugiere que el escritor estaba teniendo un sueño en el que leía «un libro soñado». Algunos apartados de *El libro de los recuerdos soñados* parecen ser un intento de anotar lo leído en ese «libro soñado».
- La página con el separador parece indicar las instrucciones sobre cómo acceder a los reinos del sueño. Lo que está escrito en el trozo de papel junto al cuerpo coincide con esta página del libro.
- Junto a esta página hay diagramas que muestran formas en espiral que surgen de un cuerpo humano (como las del cadáver de Gardiner).

Tirada de **Otras lenguas (Griego antiguo/Griego)** (éxito Difícil):

- Lo mismo que arriba, pero además se ve claramente que hay anotados cánticos e instrucciones. Uno de ellos parece ser una forma mágica de acceder a las Tierras del Sueño. Se requiere un cuchillo de obsidiana y recitar el cántico que se encuentra en la página con el marcapáginas, mientras que el «peticionario» debe «liberar la mente de su prisión carnal», y «dejar atrás su cuerpo» (por ejemplo, sacrificar su cuerpo y cometer suicidio).
- La página que muestra los diagramas en espiral parece pertenecer a otro ritual que el peticionario debe realizar en primer lugar para asegurarse de que «el recipiente sea puro y esté preparado para convertirse en una armadura viva».

Tirada de **Ciencias ocultas** o **Mitos de Cthulhu** (éxito Normal):

- Al revisar los diagramas espirales, parece sugerir que inscribir estos símbolos en un cuerpo lo purifica, pero también podría ser una forma de protección, quizás haciendo la carne invulnerable o protegiéndola de ciertos daños.
- Si alguien ha tenido éxito en su tirada de **Otras lenguas (Griego antiguo/Griego),** una tirada de **Ciencias ocultas** puede confirmar también que muchas culturas creen en un reino de los sueños o espiritual.

Nota para el Guardián: *Como se ha mencionado anteriormente (ver* **Trasfondo**, *página 52), el libro está maldito. Aquellos que lo leen pueden caer bajo el hechizo de la entidad atrapada en las Tierras del Sueño, el inquieto espíritu de un hechicero de la antigüedad, que busca abrir un portal para acceder al mundo físico. Estos sucesos pueden repetirse si los investigadores sobreviven a la aventura y consiguen estudiar el libro en profundidad, lo que conduce a otras aventuras que puedes diseñar tú mismo.*

El libro contiene dos hechizos, que Gardiner llevó a cabo. El primero es un hechizo para convertir la carne en una armadura mágica a través de un sacrifico ritual (**Preparar el cuerpo**, ver página siguiente). El segundo hechizo (**Viajar a las Tierras del Sueño**, ver página siguiente) permite a la entidad atrapada escapar de su confinamiento actual y liberarse, poseyendo el cuerpo de la persona que realiza el ritual. Así, combinados, los hechizos preparan un receptáculo vacío para que lo habite la entidad. Gardiner fue engañado para que creyera que estos hechizos enviarían su consciencia a las Tierras del Sueño, pero en lugar de eso su cuerpo yace aguardando la llegada de la entidad al mediodía.

Tomo

El libro de los recuerdos soñados

Griego, autoría de un monje irlandés anónimo, 1658

Un estudio completo tal vez permita al lector modificar el hechizo Viajar a las Tierras del Sueño para desterrar a la entidad (si ya ha llegado a este mundo); sin embargo, en esta aventura no hay suficiente tiempo como para lograr esto, aunque si estás dirigiendo una versión más larga, el Guardián quizás desee mantener estos factores en la partida.

- Perdida de Cordura: 1D6.
- Mitos de Cthulhu: +2%/+4%.
- Puntuación de Mitos: 18
- Estudio: 15 semanas.
- Hechizos: Preparar el cuerpo (variante de Protección corporal), Viajar a las Tierras del Sueño (variante de Transferencia de mente).

Hechizos

Preparar el cuerpo (variante de Protección corporal)

- Coste: POD variable; CON variable; 1D4 puntos de Cordura.
- Tiempo de ejecución: 2 semanas.

Crea una armadura mágica alrededor del hechicero. A diferencia de Protección corporal (ver *Manual del Guardián*, página 259) la armadura resiste y no disminuye con cada asalto (no se desgasta al recibir daños). Esta versión del hechizo tiene un alto coste y requiere 10 POD y 10 CON por cada punto de protección. El hechicero debe inscribir espirales en su cuerpo mediante escarificación. Cuando se golpea al realizador, las espirales brillan con una luz pálida y el daño se reduce en tantos puntos como la protección adquirida.

Normalmente la escarificación se lleva a cabo a lo largo de un período de tiempo, así que el hechicero, si así lo prefiere, puede abstenerse de aplicar los efectos a ciertas áreas (como la cabeza) para acelerar los preparativos del hechizo. Las áreas que no están cubiertas con la escarificación requerida no están protegidas.

Viajar a las Tierras del Sueño (variante de Transferencia de mente)

- Coste: 10 puntos de magia, 1D10 puntos de Cordura.
- Tiempo de ejecución: 5 asaltos.

Esta variación pretende enviar la consciencia del hechicero de manera permanente a las Tierras del Sueño, lo que convierte su cuerpo físico en una cáscara vacía. Sin embargo, esta versión del hechizo es en realidad una trampa. El hechicero ha de «dejar atrás su cuerpo», un eufemismo para el suicidio, que debe realizarse con un cuchillo de obsidiana. Una vez que el realizador muere, una entidad externa puede poseer su cuerpo, mientras que la consciencia es transportada a un lugar desconocido.

Hablar con la señora Madeira

Es posible que los investigadores quieran hablar con la señora Madeira, la vecina de pasillo de Gardiner. Para conseguir que la señora Madeira hable se requiere una tirada exitosa de **Charlatanería, Encanto, Persuasión** o **Intimidar**, aunque no tiene la mejor de las relaciones con el vecino fisgón y si este personaje está hablando con ella, todas las tiradas mencionadas previamente necesitan un éxito Difícil.

Ten en cuenta que, si otro investigador está hablando, pero el vecino fisgón está con él, este investigador puede hacer una tirada de **Psicología** para deducir que a la señora Madeira no le cae bien el vecino fisgón. Así que, si incita al vecino fisgón a abandonar la conversación, el otro investigador recibe un dado de bonificación en sus tiradas de habilidades sociales para conseguir que la mujer hable.

Si se falla una tirada de habilidad social y el jugador desea forzarla, pregunta qué está haciendo para presionar a la señora Madeira; por ejemplo, engatusarla (**Charlatanería**), dorarle la píldora (**Encanto**), amenazarla (**Intimidar**), y demás. Si se falla una tirada forzada, la señora Madeira da un portazo en la cara de su interlocutor y se niega a hablar con esa persona en concreto. Otro investigador puede probar suerte, pero ahora se requiere un éxito Difícil en cualquier tirada de habilidad social (o un dado de penalización si el Guardián lo prefiere).

La señora Madeira

Al hablar con la señora Madeira, pregunta a los jugadores involucrados qué preguntas desean hacerle. A continuación, aparecen algunas de las probables respuestas.

Lo que sabe la señora Madeira:

- Casi nunca oye ruidos provenientes de la habitación de Gardiner, aunque cree haberlo escuchado rezar antes de acostarse una vez. Sin embargo, jamás música o conversaciones. No suele dejar su habitación.
- Quizás el señor Gardiner se ha jubilado prematuramente o ha perdido su empleo, ya que no parece que se levante para ir a trabajar.
- Durante los últimos dos días y noches no ha visto ningún visitante.
- No ha oído ninguna discusión o pelea.
- Hace dos noches, alrededor de las 22:00, escuchó unos cánticos provenientes de su habitación. Parecía la voz de Gardiner, pero las palabras eran extrañas e inusuales, definitivamente no pertenecían al inglés. Terminó abruptamente antes de que se le ocurriera protestar por el ruido nocturno.

¡El monstruo se alza!

En el momento apropiado, una vez que los investigadores han tenido tiempo de registrar la habitación, examinar el cuerpo y otros objetos de interés y, posiblemente, hablar con la señora Madeira, la entidad posee el cuerpo de Gardiner y se levanta.

Lee o parafrasea lo siguiente, modificando el texto conforme sea necesario según lo que los investigadores hayan hecho hasta ahora con el cuerpo (por ejemplo, si el cadáver está cubierto con la lona, la desgarra cuando se alza, etc.):

El sonido de algo arrastrándose interrumpe vuestro registro de la sala. El mutilado cuerpo del inquilino de la habitación agita los miembros y, de pronto, se tambalea hasta ponerse de pie. Presas del terror, observáis cómo la piel en torno a la cabeza del señor Gardiner comienza a desprenderse en una espiral descendente, como un horripilante truco de fiesta con una manzana. El cráneo embadurnado de sangre se gira para mirar en vuestra dirección. Hay una malevolencia pura en sus ojos sin párpados.

> **Nota para el Guardián:** *Si uno de los investigadores sostiene El libro de los recuerdos soñados cuando la Cosa-Gardiner se alza, esta se pone de pie, se gira y mira al investigador en cuestión directamente.*

Ver levantarse a este enorme no muerto provoca una tirada de **Cordura** (pérdida de 1/1D6). Existe la posibilidad de locura temporal si alguien pierde 5 o 6 puntos en este momento por culpa de una tirada fallida (ver **Cordura** en la **Introducción**, página 10). Si también falla su tirada de **INT**, haz una tirada o selecciona directamente un resultado de la tabla **Episodios de locura** (*Caja de inicio,* «Libro Dos», página 17, o *Manual del Guardián* página 159), o usa las sugerencias en el recuadro **Investigadores locos** (página 67). Si estás usando investigadores existentes o recién creados, usa elementos de sus historias personales para elegir un episodio de locura apropiado.

Enfrentarse al monstruo

La criatura que una vez fue James Gardiner ansía más que nada poseer *El libro de los recuerdos soñados*. Uno de los objetivos principales del monstruo es quitarle el libro a quien lo tenga y después darle muerte por atreverse a tocarlo.

Una vez que se manifiesta, el monstruo comienza a usar su habilidad Canción de los sueños perdidos (ver el apartado **Poderes especiales** en **La Cosa-Gardiner**, página 69). Después de esto, su prioridad es conseguir el libro e incapacitar a cualquier que le esté disparando con un arma de fuego o atacándolo. Una vez que cumple sus objetivos, se tambalea fuera de la habitación y busca refugio en otro lugar.

Todos los investigadores pregenerados tienen más DES que el monstruo. Tras la tirada de **Cordura** inicial (y las acciones involuntarias que se produzcan tras los fracasos), los investigadores deberían poder realizar una acción antes de que la canción los paralice. Es posible que ya se hayan apropiado de armas potenciales durante la búsqueda pero, en caso contrario, solicita tiradas de **Suerte** para determinar cómo de fácil les resulta hacerse con las armas cercanas.

Los jugadores son libres de hacer lo que se les antoje: luchar, huir, soltar el libro, pedir auxilio a gritos, etc. Es posible sobrevivir al encuentro dejando que el monstruo se vaya con el libro, sobre todo si nadie lo lleva encima; sin embargo, teniendo en cuenta las intenciones de la criatura y las reacciones de los jugadores, es probable que quieran apartar el libro de esta.

La protección mágica del monstruo (el hechizo **Preparar el cuerpo**, página 64) se vuelve evidente una vez que un ataque alcanza al monstruo y le causa poco o nada de daño: describe cómo los golpes dan en el blanco y cómo las cicatrices brillan con una luz pálida y azul, pero añade que la criatura solo tiembla durante un instante antes de continuar atacando, ignorando los golpes como si fuesen picaduras de avispas. Solicita a los investigadores que han logrado infligir (lo que en otras circunstancias sería) una herida importante una tirada de **INT**: el éxito revela que el monstruo cuenta con algún tipo de protección cuando lo golpean en los brazos o el tronco. ¿Es posible que, al apuntar a su cabeza, que no está cubierta de piel ni de espirales, la protección no surta efecto?

Apuntar a la cabeza requiere:

- **Cuerpo a cuerpo:** La tirada de ataque tiene un dado de penalización.
- **Armas de fuego:** Se realiza la tirada de ataque con un dado de penalización (que invalida el dado de bonificación por disparar a quemarropa); por tanto, el nivel de dificultad de la tirada de ataque es Normal.

No olvides aplicar la regla **Superado** en el combate; múltiples investigadores atacando a una única criatura obtienen un dado de bonificación en sus ataques individuales, lo que posiblemente les dé una ventaja para derrotar al monstruo (en especial si saben que deben apuntar a la desprotegida cabeza). La regla **Superado** solo se aplica a los ataques cuerpo a cuerpo y no a las armas de fuego (*Caja de inicio,* «Libro Dos», página 20, o *Manual del Guardián* página 112). Además, ten en cuenta que hay poco espacio. Quien tenga una pistola, está disparando a quemarropa (y probablemente a un combate cuerpo a cuerpo). Se aconseja revisar las reglas sobre las armas de fuego antes de comenzar la partida (*Caja de inicio,* «Libro Dos», página 19, o *Manual del Guardián* página 116).

Al final, el monstruo depende de su armadura mágica para sobrevivir a un ataque conjunto de los investigadores. Es probable que uno o más de ellos queden fuera de combate antes de que se pueda derrotar a la criatura, ya sea por la pelea o la pérdida de puntos de Cordura.

Si el grupo entero huye, el monstruo persigue al poseedor del libro, incluso aunque esa persona lo haya dejado caer (gracias a esto debe quedar claro que el libro está maldito y que quien lo toque será víctima de la furia del monstruo). Si cuatro personas intentan correr por una sola puerta a la vez, es probable que su huida se ralentice lo suficiente como para que el monstruo intente agarrar a la última persona que tocase el libro.

LA LLEGADA DE LA POLICÍA

Si a los investigadores no les va bien en su enfrentamiento contra el monstruo u os estáis acercando al final de la sesión, la llegada de Tommy y la policía puede ayudar a cerrar la investigación. Si algunos de los investigadores han muerto o quedado incapacitados, deja que sus jugadores adopten el papel de los policías y realicen sus tiradas de ataque (ver **La policía,** página 57; las características de los agentes Milligan y Malone pueden encontrarse en la página 69).

Un par de asaltos de acalorados tiroteos pueden hacer que el monstruo huya de la escena, tirándose por la ventana para aterrizar en la calle, o que muera en una avalancha de balas. La escena termina y los investigadores (más o menos) han salido victoriosos.

~ Investigadores locos ~

A continuación, se presentan los puntos de Cordura de cada investigador y la cantidad que deben perder para sucumbir a la locura indefinida. En caso de que esto ocurra, se sugieren posibles episodios de locura (cada episodio de locura dura 1D10 asaltos), además de una acción involuntaria inicial.

Encargado

- **COR:** 60
- **Locura indefinida:** Pérdida de 12+ puntos.
- **Acción involuntaria:** Se queda paralizado en el sitio.
- **Episodio de locura:** Padece delirios, cree que el monstruo es Ma Shanks y siente que debe protegerla.
  —¡No! ¡Déjenla en paz! No está en sus cabales ahora mismo.

Socio comercial

- **CON:** 60
- **Locura indefinida:** Pérdida de 12+ puntos.
- **Acción involuntaria:** Grita una palabrota particularmente descriptiva.
- **Episodio de locura:** Recurre a la violencia, atacando a cualquiera que tenga cerca (solicita una tirada de **Suerte**: si tiene éxito, ataca al monstruo; si no, al investigador más cercano).
  —¡Quédate quieto mientras te pego!

Dueño de la librería

- **COR:** 50
- **Locura indefinida:** Pérdida de 10+.
- **Acción involuntaria:** Empieza a balbucear alguna frase protectora que leyó en uno de sus libros de ocultismo.
- **Episodio de locura:** Se obsesiona con obtener *El libro de los recuerdos soñados* o con mantener el control sobre él.
  —¡Es mío! ¡Mío!

Vecino fisgón

- **COR:** 50
- **Locura indefinida:** Pérdida de 10+.
- **Acción involuntaria:** Esconde el rostro entre las manos y empieza a sollozar de manera incontrolable.
- **Episodio de locura:** Sufre de paranoia y cree que todos quieren atacarle.
  —¡Ustedes siempre me han odiado, ¿o no?! ¿O no?

Conclusión

Probablemente esta aventura finalice con la muerte del monstruo o con este escapando en una espectacular lluvia de cristales rotos cuando se precipite por la ventana; o bien con todos los investigadores muertos o locos. Si todavía vive, la Cosa-Gardiner puede conducir a nuevas aventuras de los investigadores, si estos intentan localizarla y destruirla. Quizás investigaciones posteriores descubran nuevos detalles sobre las Tierras del Sueño, un hechizo para desterrar a la criatura o acaben por establecer contacto por correspondencia con algunos amigos poco agradables de Gardiner.

Recompensas

Cada investigador superviviente recibe +1D6 puntos de Cordura.

Epílogo

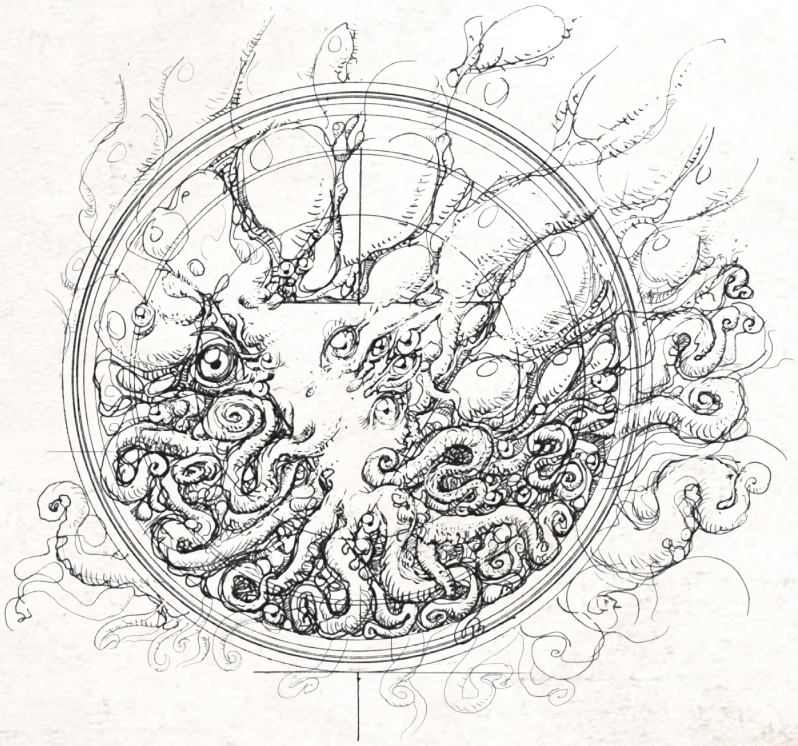
Recuerda terminar la partida con un breve epílogo para atar los cabos sueltos restantes, además de resaltar los éxitos de los investigadores. Si todos logran salir de esta, viven para luchar contra los Mitos un día más, lo que es un buen final en *La llamada de Cthulhu* dependiendo de cuánta Cordura les quede intacta. Si escapa, el monstruo se escabulle para causar el caos en otro lugar.

Al final, si resulta apropiado, puedes leer o parafrasear lo siguiente:

Durante las siguientes semanas, fuisteis encajando las piezas para desvelar qué había sucedido en realidad. James Gardiner disfrutaba de una vida onírica muy vívida y fantástica, pero por algún motivo perdió la habilidad de soñar. Buscó una solución en el ocultismo para recuperar estos sueños y encontró un hechizo en el tomo que creyó que haría que estos regresaran. Desafortunadamente, el libro y el hechizo estaban malditos.

Una extraña entidad de otro mundo engañó a Gardiner para que realizara los rituales que aparecen en el tomo. Uno preparó su cuerpo para convertirlo en un recipiente para la entidad infame mientras que el otro lo condujo a la muerte, sumiendo en el olvido a la desgraciada alma de Gardiner. Entonces la entidad pudo poseer su cuerpo vacío (tal y como descubrieron tus investigadores).

Gracias a vuestras oportunas acciones, podéis sentiros orgullosos de haber ayudado a desbaratar los planes de un monstruo del más allá. ¡Felicidades! Quizás este incidente haya cambiado a vuestros investigadores. Si existen seres oscuros y terribles ahí fuera que desean acceder a nuestro mundo, ¿se unirían vuestros resueltos investigadores a la lucha para detenerlos?



Personajes no jugadores

A continuación, presentamos las características de los PNJ y el monstruo.

Personajes no jugadores

Patrullero Malone,

un policía común de a pie

FUE 70	**CON** 65	**TAM** 65	**DES** 60	**INT** 50
APA 50	**POD** 60	**EDU** 55	**COR** 60	**PV** 13
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov.:** 8	**PM:** 12	

Combate

Combatir (Pelea) 40% (20/8), daño 1D3+1D4 o 1D6+1D4 con la porra

Armas de fuego (Revólver .32) 50% (25/10), daño 1D8

Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Descubrir 60%, Escuchar 45%, Intimidar 50%, Sigilo 35%.

Teniente detective Milligan,

potencial refuerzo policial

FUE 70	**CON** 65	**TAM** 65	**DES** 50	**INT** 60
APA 50	**POD** 50	**EDU** 75	**COR** 50	**PV** 13
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov.:** 8	**PM:** 10	

Combate

Combatir (Pelea) 40% (20/8), daño 1D3+1D4

Armas de fuego (Revólver .32) 50% (25/10), daño 1D8

Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Descubrir 45%, Escuchar 40%, Intimidar 50%, Sigilo 35%.

~ El monstruo ~

La Cosa-Gardiner,

monstruo de los sueños

La renqueante y escarificada sombra del hombre destrozado que una vez fue James Gardiner, ahora habitada por el alma de la entidad del más allá.

FUE 90	**CON** 110	**TAM** 60	**DES** 35	**INT** 80
APA —	**POD** 90	**EDU** —	**COR** —	**PV** 17
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov.:** 8	**PM:** 18	

Poderes especiales

Canción de los sueños perdidos: La Cosa-Gardiner emite un horrible silbido por el orificio de la garganta que distrae (aturde) a todos los que oyen la horrenda melodía. En el asalto en el que comienza la melodía, los que la oyen deben tener éxito en una tirada enfrentada de **POD** o se quedarán aturdidos durante 1D3 asaltos. En caso de aturdimiento, el investigador está distraído, tiene un dado de penalización en todas las tiradas de habilidad y no puede iniciar el ataque (pero puede esquivar o defenderse). Al final de los 1D3 asaltos, el investigador aturdido debe hacer una tirada de **Cordura** debido a las visiones extraterrenas que ha contemplado (pérdida de 1/1D3).

Combate

Ataques por asalto: 1 (puñetazo, agarrar libro, o poder especial).

Combatir: El ataque inicial del monstruo siempre es usar su poder especial, la Canción de los sueños perdidos. Después intenta hacerse con el libro y atacar a quienes hayan estado en contacto con este o estén atacando su forma actual. Una vez que tiene el libro, intenta escapar.

Agarrar el libro (mnbr): Si un personaje tiene el libro, el monstruo intenta agarrarlo. Si lo consigue, en el siguiente asalto la Cosa-Gardiner puede arrebatarle el libro al objetivo si tiene éxito en una tirada enfrentada de **FUE**. En su siguiente acción de DES, el investigador puede iniciar una tirada enfrentada de **FUE** para quitarle el libro al monstruo. Ten en cuenta que a un investigador aturdido no se le aplica el dado de penalización en una tirada enfrentada para conservar el libro en las manos.

Combatir (Pelea) 50% (25/10), daño 1D6+1D4

Agarrar el libro (mnbr) 50% (25/10), agarra el libro y puede forcejear en el siguiente asalto para hacerse con él (ver arriba)

Esquivar 17% (8/3)

Habilidades

Descubrir 35%, Escuchar 40%, Sigilo 40%, Trepar 50%.

Armadura: 5 puntos de piel marcada de manera ritual (el hechizo Preparar el cuerpo, provee de 5 puntos de armadura); cada vez que se absorbe daño, unas líneas azules mágicas siguen el rastro de las cicatrices hasta la futura localización de la herida. La armadura mágica no es efectiva ante golpes que se dirigen específicamente a la cabeza.

Hechizos: Preparar el cuerpo.

Pérdida de Cordura: 1/1D6 puntos de Cordura al ver a la Cosa-Gardiner.

NOMBRE:

ENCARGADO*, *38 AÑOS*

FUE 50	CON 70	TAM 80	DES 50	INT 60
APA 40	POD 60	EDU 50	COR 60	PV 15
BD: +1D4	CORP.: 1	MOV.: 7	PM: 12	SUERTE:**

** Decide el género de tu personaje (o el que aparenta). Depende de ti si su amor por Gardiner es un amor prohibido debido a tu selección de género o si simplemente sus sentimientos no son correspondidos.*

*** Suerte: Haz una tirada de 3D6 y multiplica el resultado por cinco.*

COMBATE

Combatir (Pelea) 50% (25/10), daño 1D3+1D4

Esquivar 25% (12/5)

HABILIDADES

Armas de fuego (Arma corta) 40% (20/8)

Arte/Artesanía (Cocina) 25% (12/5)

Arte/Artesanía (Fontanería) 40% (20/8)

Arte/Artesanía (Pintura) 60% (30/12)

Cerrajería 40% (20/8)

Crédito 50% (25/10)

Electricidad 30% (15/6)

Encanto 15% (7/3)

Escuchar 20% (10/4)

Intimidar 70% (35/14)

Juego de manos 10% (5/2)

Lanzar 25% (12/5)

Lengua propia (Inglés) 50% (25/10)

Mecánica 35% (17/7)

Otras lenguas (Portugués) 50% (25/10)

Persuasión 10% (5/2)

Primeros auxilios 30% (15/6)

Psicología 60% (30/12)

Saltar 20% (10/4)

Sigilo 25% (12/5)

Trepar 20% (10/4)

TRASFONDO

Vives en Providence, Rhode Island, en la pensión de Ma Shanks, un edificio de tres plantas que gestionas para su anciana propietaria, Ma Shanks.

Has enviudado y ahora solo estáis tú y tu hijo de once años, Tommy, a quien adoras. Puesto que has perdido a tu cónyuge, simpatizas con la señora Madeira (su marido murió en un accidente industrial el pasado marzo), que vive en la otra punta del pasillo de otro de tus inquilinos, el señor Gardiner. Conoces más o menos a todos los inquilinos del edificio: el dueño de la librería, el socio comercial y el vecino fisgón (todos los personajes jugadores), además de a la familia Skirgaila (hermanos y hermanas lituanos. La mayoría de ellos trabajan muy duro y tienen empleos en la ciudad).

Te gustaría encontrar el amor de nuevo, y tal vez ya lo hayas hecho. James Gardiner (el vecino de la señora Madeira) lleva unos dos años alojándose en la pensión. Te ha conquistado por completo. Es cierto que no ha hecho nada para demostrar que él también está enamorado de ti, pero sin saber por qué estás convencido de que en el fondo también te quiere. Eres la única persona de la pensión con la que pasa el rato, la única con la que habla, aunque vuestras charlas son escasas. Si le sucediera algo a tu adorado inquilino, te vengarías salvajemente de esa persona. Nadie que le falte el respeto o le haga daño escapará de tu ira. Harías cualquier cosa que estuviera en tu mano para castigar a esa persona de manera especial.

Es raro, pero nadie ha visto a James en los dos últimos días, aunque tampoco es que sea inusual. Prefiere trabajar y suele cocinar sus propias comidas en la habitación. Pero, por mucho que llamas a la puerta, no hay respuesta. Estás empezando a preocuparte y otros inquilinos también parecen querer hablar con James, así que has accedido a abrir la puerta de su habitación para comprobar que esté bien.

- **Rasgos:** Proteges con fiereza a aquellos que te importan; solitario y en busca del amor.
- **Ideología/Creencias:** Todo el mundo merece una segunda oportunidad.
- **Allegados:** Tu hijo, Tommy. Es todo tu mundo.

SEÑUELOS DE INTERPRETACIÓN

Deseas asegurarte de que James Gardiner esté bien. Lo amas en secreto.

POSESIONES

Llave maestra del edificio.

NOMBRE:

DUEÑO DE LA LIBRERÍA, *29 AÑOS*

FUE 60	CON 50	TAM 60	DES 40	INT 70
APA 50	POD 50	EDU 80	COR 45	PV 11
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 8	PM: 10	SUERTE:*

* *Suerte: Haz una tirada de 3D6 y multiplica el resultado por cinco.*

COMBATE

Combatir (Pelea) 45% (22/9), daño 1D3

Esquivar 40% (20/8)

HABILIDADES

Antropología 50% (25/10)

Armas de fuego (Arma corta) 20% (10/4)

Arqueología 50% (25/10)

Arte/Artesanía (Alfarería) 25% (12/5)

Buscar libros 60% (30/12)

Ciencias ocultas 70% (35/14)

Contabilidad 20% (10/4)

Crédito 40% (20/8)

Descubrir 45% (22/9)

Encanto 30% (15/6)

Escuchar 40% (20/8)

Historia 60% (30/12)

Interpretación de sueños 25% (12/5)

Intimidar 15% (7/3)

Juego de manos 10% (5/2)

Lanzar 20% (10/4)

Lengua propia (Inglés) 80% (40/16)

Mitos de Cthulhu 5% (2/1)

Naturaleza 50% (25/10)

Otras lenguas (Griego antiguo) 40% (20/8)

Persuasión 10% (5/2)

Primeros auxilios 30% (15/6)

Psicología 45% (22/9)

Saltar 20% (10/4)

Sigilo 20% (10/4)

Tasación 40% (20/8)

Trepar 20% (10/4)

TRASFONDO

Vives en Providence, Rhode Island, en la pensión de Ma Shanks. La Depresión ha golpeado muy duramente tu librería. Quizás tengas que renunciar a tu sueño de vender libros raros, puesto que el flujo de pedidos ha disminuido hasta convertirse en un goteo. Este mes solo te ha llegado el pedido de un coleccionista, aunque al menos es bastante importante. Sin embargo, hay un pequeño problema.

Tu negocio te permite leer todo tipo de volúmenes arcanos, especialmente los que tienen un deje ocultista. Aunque la mayoría de tus transacciones son para clientes de todo el mundo, tienes un lugar especial en tu corazón para los locales. Hace un año, el señor Gardiner, que vive en la misma pensión que tú, de hecho, se te acercó para que lo ayudaras a contactar con una subasta de libros. La modesta cantidad que te ganaste te vino bien y además pudiste conseguir algunos tomos antiguos. Al parecer, el señor Gardiner consiguió lo que quería a muy buen precio, aunque no dijo nada sobre el libro que había comprado.

El señor Gardiner parecía obsesionado con los sueños. Habéis hablado mucho sobre el tema en tu tienda. No lo llamarías amigo, pero sí colega. Cuando te pidió prestados algunos libros de tu establecimiento, estuviste encantado de dejárselos por un tiempo. Desgraciadamente, uno de los libros que le has prestado es el que un coleccionista desea adquirir. Solo necesitas que Gardiner te devuelva el libro.

Para empeorar la situación, no le has visto el pelo al señor Gardiner en una semana. Le has preguntado al resto de inquilinos de la pensión, pero no ha habido suerte, así que le has pedido al encargado que compruebe si está bien, lo que te da la oportunidad de entrar en su habitación y encontrar el libro. Después de todo, si la venta va bien, podrás mantener la tienda abierta por lo menos seis meses más.

Le has prestado a James Gardiner los siguientes libros:

- *El diccionario del soñador, una rara primera edición de 1815, este es el libro que el coleccionista desea adquirir.*
- *Los mitos y leyendas de la antigua Grecia y Roma de E. M. Berens.*
- *La interpretación de los sueños de Sigmund Freud.*
- *Manual básico de vocabulario griego.*

- **Rasgos:** Te asusta perder la librería que has trabajado tanto para construir, pero estás decidido a salvarla sin importar el precio.
- **Ideología/Creencias:** Por todo lo que has estado leyendo estos años, estás bastante seguro de que hay más vida ahí fuera de lo que la humanidad es consciente ahora mismo.
- **Lugares significativos:** Tu amada librería.

SEÑUELOS DE INTERPRETACIÓN

Consigue que Gardiner te devuelva *El diccionario del soñador*. Asegúrate de que se encuentre bien y no haya enfermado o le haya pasado algo.

POSESIONES

Una libreta, pluma estilográfica tallada.

NOMBRE:

SOCIO COMERCIAL, *34 AÑOS*

FUE 50	CON 40	TAM 50	DES 50	INT 80
APA 60	POD 60	EDU 70	COR 60	PV 9
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 8	PM: 12	SUERTE:*

** Suerte: Haz una tirada de 3D6 y multiplica el resultado por cinco.*

COMBATE

Combatir (Pelea) 45% (22/9), daño 1D3

Armas de fuego (Derringer (1B) .25) 60% (30/12), daño 1D6

Esquivar 30% (15/6)

HABILIDADES

Arte/Artesanía (Cocina) 50% (25/10)

Arte/Artesanía (Negocios) 55% (27/11)

Charlatanería 35% (17/7)

Conducir automóvil 40% (20/8)

Contabilidad 40% (20/8)

Crédito 50% (25/10)

Derecho 40% (20/8)

Descubrir 25% (12/5)

Encanto 50% (25/10)

Escuchar 20% (10/4)

Intimidar 30% (15/6)

Juego de manos 30% (15/6)

Lanzar 30% (15/6)

Lengua propia (Inglés) 70% (35/14)

Mecánica 20% (10/4)

Persuasión 30% (15/6)

Primeros auxilios 50% (25/10)

Psicología 40% (20/8)

Saltar 20% (10/4)

Sigilo 60% (30/12)

Tasación 50% (25/10)

Trepar 20% (10/4)

TRASFONDO

Vives en Providence, Rhode Island, en la pensión de Ma Shanks.

Todo el mundo tiene motivos para tomar las decisiones que toma. A veces, esas decisiones tienen consecuencias duraderas y peligrosas. Transportar grano y otras mercancías a la ciudad para hacer licores ilegales ha sido un negocio lucrativo. No te preocupa que te arresten, ya que no eres quien está manejando la sustancia ilegal. Todo lo que tienes que hacer es repartir el material por toda la ciudad, a los sótanos donde se elabora el licor.

Hace poco, un contratiempo de otro negocio te ha dejado temporalmente escaso de fondos. Has tenido que hacer malabares con algo de dinero de los gastos de la mafia para cubrir temporalmente el resto de tus deudas. Simple. Pero se han producido complicaciones, y te encuentras en una situación en la que necesitas robar para sobrevivir.

Siempre has tenido la habilidad de encontrar objetos particulares para los demás (antigüedades, bienes raros y otras cosas prácticamente ilegales). Algunas veces, este pequeño negocio te ha resultado muy rentable. Hace cosa de un año, James Gardiner, que vive en la misma pensión que tú, te pidió que usaras tus talentos para adquirir un par de cuchillos de obsidiana. Tu lema siempre ha sido: «Sin preguntas». A cambio, le has pedido a Gardiner que «arregle» tus libros de contabilidad y falsifique uno nuevo para enseñárselo a la mafia en caso de que Angelo «Dos Cañones» venga preguntando cosas raras sobre dinero desaparecido.

El problema es que hace días que nadie ve a Gardiner. No responde cuando llamas a su puerta. Necesitas los recibos y ambos libros de contabilidad. Anoche escuchaste que Angelo ha estado haciendo preguntas y mencionando tu nombre. Le has dado la lata al encargado de la pensión para que abra la puerta de Gardiner bajo el pretexto de comprobar cómo se encuentra, lo que te da la oportunidad de seguirlo y, con un poco de suerte, recuperar tus libros de contabilidad.

- **Rasgos:** Solías gozar de gran confianza en ti mismo, ahora te parece que siempre te están siguiendo.
- **Ideología/Creencias:** La ley es una mierda, cada hombre debe cuidar de sí mismo.
- **Allegados:** Angelo «Dos Cañones». Fue quien te metió en el negocio y casi te sientes mal por mentirle. Además, te da miedo lo que te hará si llega a descubrirlo.

SEÑUELOS DE INTERPRETACIÓN

Entra en la habitación de Gardiner y recupera tus recibos y los dos libros de contabilidad.

POSESIONES

Una pistola Derringer .25, cuatro recambios de balas.

NOMBRE:

VECINO FISGÓN, *58 AÑOS*

FUE 70	CON 50	TAM 60	DES 80	INT 60
APA 50	POD 50	EDU 40	COR 50	PV 11
BD: +1D4	CORP.: 1	MOV.: 7	PM: 10	SUERTE:*

** Suerte: Haz una tirada de 3D6 y multiplica el resultado por cinco.*

COMBATE

Combatir (Pelea) 50% (25/10), daño 1D3+1D4

Esquivar 40% (20/8)

HABILIDADES

Armas de fuego (Arma corta) 20% (10/4)

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) 50% (25/10)

Arte/Artesanía (Carpintería) 40% (20/8)

Charlatanería 30% (15/6)

Contabilidad 50% (25/10)

Crédito 20% (10/4)

Descubrir 45% (22/9)

Encanto 15% (7/3)

Equitación 40% (20/8)

Escuchar 20% (10/4)

Intimidar 15% (7/3)

Juego de manos 30% (15/6)

Lanzar 25% (12/5)

Lengua propia (Inglés) 40% (20/8)

Mecánica 20% (10/4)

Naturaleza 60% (30/12)

Otras lenguas (Alemán) 60% (30/12)

Persuasión 10% (5/2)

Primeros auxilios 50% (25/10)

Psicología 15% (7/3)

Saltar 20% (10/4)

Seguir rastros 60% (30/12)

Sigilo 40% (20/8)

Supervivencia 70% (35%/14)

Trepar 25% (12/5)

TRASFONDO

Vives en Providence, Rhode Island, en la pensión de Ma Shanks. Tus hijos son adultos y se han mudado; tu cónyuge murió en una epidemia de gripe hace doce años. Conoces a todo el mundo en la pensión y te aseguras de que sus asuntos sean tus asuntos.

Sin embargo, James Gardiner, que se aloja en la segunda planta, te resulta un misterio. ¿Quién es este hombre que cree que puede esconderse de ti? ¿Por qué es tan sospechoso? ¿Está metido en chanchullos ilegales? ¿Está haciendo algo innombrable en su habitación? Lleva casi dos años viviendo aquí, pero nunca ha intercambiado contigo más que un «hola» al pasar.

Lo que sabes sobre Gardiner es que pasa todo el tiempo escondido en su habitación. De madrugada lo has escuchado recitar una poesía extraña antes de dormir. Los poemas no están en inglés y te has estado preguntando qué es lo que hace ahí metido.

Pero hoy, todo el mundo está hablando de él. Parece ser que nadie lo ha visto desde hace unos días y algunos se están preocupando. Parece un asuntillo perfecto para ti: hora de ponerse el gorro de detective. El encargado va a abrir la habitación para ver cómo se encuentra; quizás puedas seguirlo y echar un buen vistazo a las misteriosas actividades de Gardiner.

Qué sabes sobre el resto de inquilinos:

EL ENCARGADO (PERSONAJE JUGADOR) Y SU HIJO DE ONCE AÑOS, TOMMY: La única persona con la que Gardiner se relaciona, además del socio comercial (aunque su amistad es relativamente reciente).

EL DUEÑO DE LA LIBRERÍA (PERSONAJE JUGADOR): Tiene una librería local con libros raros y viejos.

EL SOCIO COMERCIAL (PERSONAJE JUGADOR): Parece sospechoso y nunca dice a qué se dedica exactamente.

MA SHANKS: La frágil y anciana propietaria del edifico.

LA SEÑORA MADEIRA: Vive en el otro extremo del pasillo de James Gardiner. Su marido murió en un accidente el pasado marzo. Parece que no le caes bien.

LA FAMILIA SKIRGAILA: Hermanos y hermanas lituanos. Anikke, Dovana y Konstantinas trabajan duro y tienen empleos en la ciudad. Petra, el otro hermano, no hace más que pasar el día en la habitación que comparten. Excepto hoy.

- **Rasgos:** Algunos se refieren a ti como un cotilla metomentodo, pero no estás de acuerdo.
- **Ideología/Creencias:** Una casa es una comunidad, por lo que es importante conocer bien a todo el mundo.
- **Posesiones preciadas:** Tu anillo de bodas y el encendedor de tu cónyuge. Es lo único que te queda de tu antiguo amor (hace poco tuviste que empeñar el resto para mantenerte a flote).

SEÑUELOS DE INTERPRETACIÓN

Averigua qué ha estado haciendo Gardiner en su habitación. A ver qué cotilleos puedes sacarle al resto de inquilinos. Las cosas no te van bien desde que te quedaste en el paro, así que trata de encontrar una manera de pagar tu alquiler este mes o convence al encargado para que aplace la cuota.

POSESIONES

Cigarrillos, encendedor (de tu cónyuge fallecido).

AYUDAS DE JUEGO

Ayuda de juego: Necrópolis 1

7 de agosto, 1916:

Nos han llegado nuevas de una fiera batalla al norte, cerca del canal de Suez. Nuestros hombres ya están lo suficientemente asustados sin la amenaza de que los maten en un fuego cruzado. Sus creencias supersticiosas han retrasado la excavación en más de una ocasión y no estoy dispuesto a asumir más demoras. Cavamos sin descanso a través de la arena suelta y la roca. Estamos cerca.

3 de septiembre, 1916:

¡Qué gloriosa jornada! Hemos encontrado la entrada. Retirar la puerta ha sido difícil, pero hemos creado un sistema de poleas que nos ha permitido acceder. Dentro nos aguarda más trabajo. Fragmentos de piedra caliza han bloqueado toda la entrada del túnel. He detenido la retirada de las piedras hasta que inspeccionemos la estructura y documentemos lo que hemos descubierto de momento. Sutton piensa que mis meticulosos registros son innecesarios y nos hacen perder el tiempo.

1 de diciembre, 1916:

Por fin el túnel está prácticamente despejado. Algunos de los trabajadores han mostrado un gran interés por los jeroglíficos deteriorados del pasillo. Hoy vamos a retirar la última piedra caliza y explorar. La mampostería parece inestable. Quizás usar explosivos sea demasiado arriesgado.

3 de diciembre, 1916:

Sutton está muerto. Los trabajadores locales nos han atacado y le han roto el cuello cuando se resistió a que lo introdujeran en la tumba por la fuerza. ¡Guardaos de los hijos de la esfinge! Tengo la intención de esperar un par de horas con la esperanza de que se marchen. Reuniré algunas joyas y después escaparé. Este lugar no será mi tumba. Puedo oír ruidos. Hay algo aquí conmigo.

Mapa del hipogeo

Mapa del hipogeo

Ayuda de juego: Sótano 1

Todas las noticias del telégrafo de UNITED PRESS, El C

LOCAL

The Daily Tel

Esta noche aumenta la nubosidad, probablemente variar

VOLUMEN 39—NÚMERO 363 DOS CENTAVOS MIÉRCOLES, 20 DE JULIO

Macabro asesinato en Whitehall

El prominente abogado neoyorkino Arthur Blackwood fue arrestado ayer y acusado del asesinato de su mujer, Rosemary. Se descubrió al señor Blackwood vagando por el campo cerca de la cabaña vacacional de su familia, situada en Whitehall, Nueva York. Supuestamente, el señor Blackwood estaba desorientado y cubierto de sangre. A su llegada, el sheriff local encontró pruebas del espeluznante asesinato de la señora Blackwood, pese a la desaparición de su cuerpo. Cuando se le ha interrogado sobre el paradero de su esposa, el señor Blackwood no ha sido capaz de dar una respuesta.

La cámara se opone al cierre del Instituto Central

El martes la junta de directores de la Cámara de Comercio exhortó a sus miembros y otros ciudadanos interesados a oponerse a la propuesta de cierre del Instituto Central y escribieron a los miembros del Comité Selecto de Educación Superior.

Según Carlton Bennett, presidente de la cámara, cerrar el instituto afectaría a la ciudad económicamente. «No se trata solamente de que muchos jóvenes reciban allí educación», dijo, «sino que se ha convertido en un miembro importante de la comunidad empresarial y desarrollo industrial».

La junta ha aprobado una resolución oponiéndose al cierre. Benett afirmó que la cámara pedirá a otras entidades locales que adopten medidas similares.

Además, en otras noticias sobre la cámara, la institución ha dado la bienvenida a ocho nuevos negocios a sus filas, entre los que se incluyen el Gran Teatro Command Performance, el Partido Republicano del Condado, Seguros de Vida Hammerstone, El Palacio de Jones Brick & Tile y Paradise Do-Nuts.

Las multas por conducir y beber reducen los casos

Hace dos años se aprobó una ley para sancionar la conducción bajo los efectos del alcohol que parece haber reducido los números de esta infracción, según el fiscal local del condado y el del distrito.

«Creo que ha reducido el problema», dijo el fiscal del distrito Howard Stills para después añadir: «Quiero creer que porque la gente ya no conduce y bebe tanto».

El fiscal del condado, Michael Hicks, se muestra de acuerdo: «Hemos visto una disminución constante desde que se implementó la nueva ley».

Con esta nueva ley, una persona arrestada por conducir bajo los efectos del alcohol se enfrenta a una acusación de delito menor la primera vez. Una tercera condena significa que se considera un delito grave. Stills dijo: «Es más trabajo porque hay que llevar el control, pero eso es bueno. Estas nuevas medidas impiden que la gente acumule cinco delitos menores».

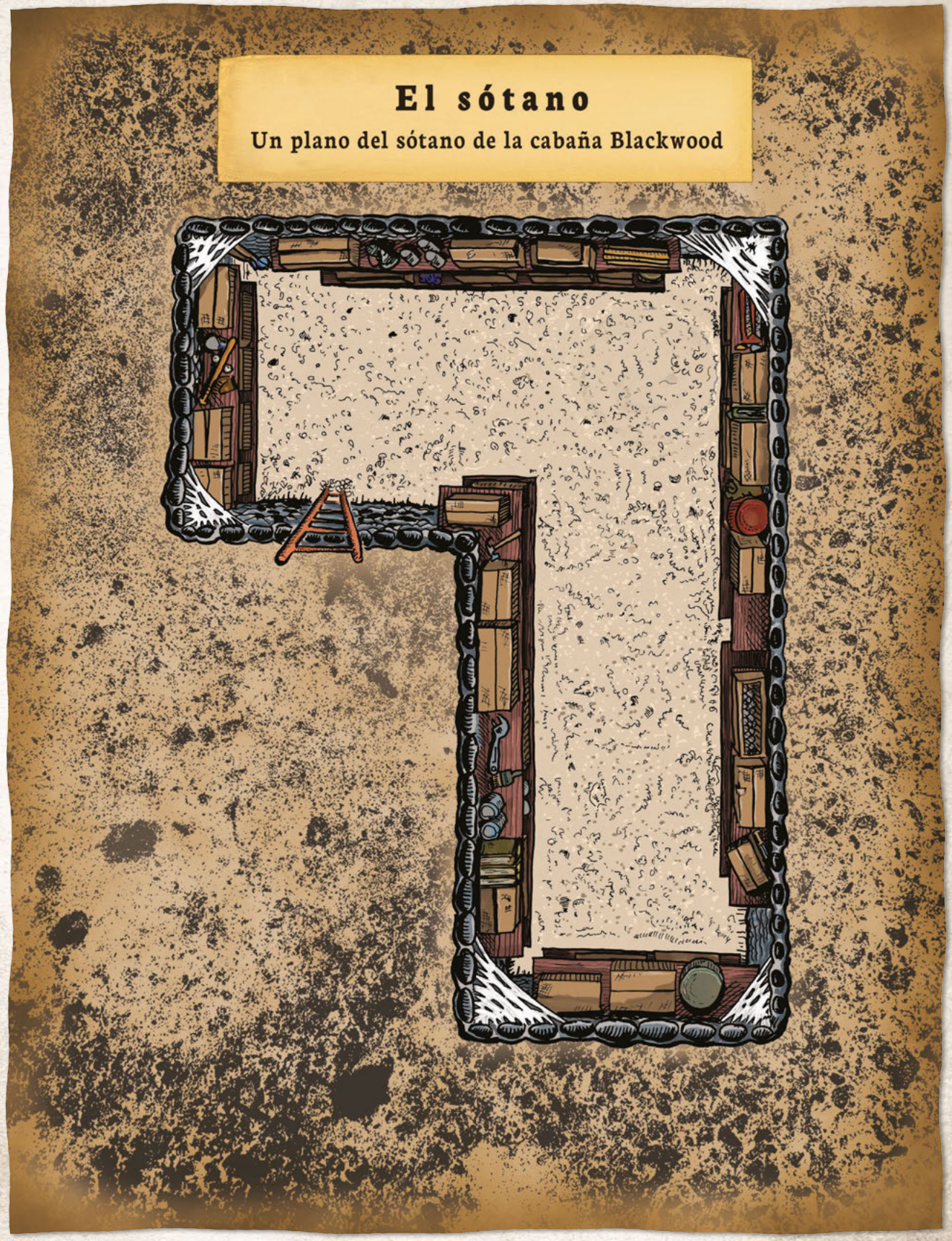
Hicks comenta que si imputan a alguien por una felonía por conducir bajo los efectos del alcohol es probable que tenga un problema con conducir ebrio. «Hay quien dice que es una enfermedad y debe tratarse, pero el otro bando es más ruidoso y poderoso y afirma: "No, este tío está poniendo mi vida en peligro y hay que detenerlo"».

Ayuda de juego: Sótano 2

Ya, se ha creado el lazo, se ha sellado el pacto con sangre. La riqueza y la buena fortuna siempre han de acompañar al linaje de los Blackwood. El precio es sangre cristiana profanada con ritos de Sabbath.

Ayuda de juego: Sótano 3

He vinculado al daimón al linaje de los Blackwood en lo más profundo de la casa familiar. Mientras un verdadero Blackwood porte el anillo, la criatura permanecerá cautiva y su don de buena fortuna se mantendrá puro. Nunca os quitéis el anillo. Que pase de heredero a heredero en el lecho de muerte. Nunca dejéis salir a la criatura, pues su odio no conoce límites y ansía extinguir el apellido Blackwood.



Mapa del sótano para los jugadores

Ayuda de juego: Huésped 1

Ικετεύω τον Γόγ-Σοτηοτη να ακούσει την προσευχή μου.
Το κλειδί και η πύλη.
Αυτό το πλοίο είναι έτοιμο.
Αδειάστε το σώμα του.
Μεταφέρετε τη συνείδησή μου.
Απελευθερώστε το μονοπάτι των ονείρων.
Ία! Γόγ-Σοτηοτη!
Ανοίξτε την πόρτα.

Ayuda de juego: Huésped 2

Convoco a Yog-Sothoth para que escuche
mi súplica.
La puerta y la llave.
Se ha preparado este recipiente.
Vacía este cuerpo.
Transporta mi voluntad.
Prepara el camino hacia los sueños.
¡Ia! ¡Yog-Sothoth!
Abre la puerta.

Mapa de El huésped cadáver para los jugadores

EL HUÉSPED CADÁVER

ÍNDICE

Introducción

Combate ... 10
Cordura ... 10
Dados de bonificación y penalización ... 10
Introducción a las reglas ... 8
Preparar y dirigir la partida ... 7
Tiradas de habilidad ... 9
Usar la Suerte ... 8

La necrópolis

Abominación, la ... 25
Anexo, el ... 20
Antecámara, la ... 18
Cámara funeraria, la ... 23
Dinamita ... 24
Faraón Negro ... 22, 25
Gerald Sutton ... 20
Hijos de la esfinge ... 22
Investigadores locos ... 22
Jeroglíficos ... 17
Nyarlathotep ... 22, 25
Pasillo, el ... 17
Pesado del Corazón ... 20
Recompensas ... 25
Santuario ... 20
Sasha Karner ... 20
Shabti ... 20
Tesoro, el ... 24
Vasos canopos ... 24

¿Qué hay en el sótano?

Anillo vinculante ... 32, 38, 41, 42, 43
Arthur Blackwood ... 31
Cabaña de los Blackwood ... 36
Criatura de la oscuridad, la ... 45
Diario de Milton Blackwood ... 40
Grabadora de voz magnética ... 34
Investigadores locos ... 42
Joseph Klein ... 34
Milton Blackwood ... 31, 32
Pista uno ... 38
Pista dos ... 38
Pista tres ... 40
Pista cuatro ... 43
Pista cinco ... 43
Pista seis ... 43
Pista siete ... 43
Recompensas ... 44
Rose Blackwood ... 32, 43
Sangre Blackwood ... 38
Sello ... 43, 44

El huésped cadáver

Agente Malone ... 57, 67, 69
Cosa-Gardiner ... 69
Diario de los sueños de Gardiner ... 61
Diccionario del soñador ... 54, 61
Gran Depresión ... 51, 56
Investigadores locos ... 67
James Gardiner ... 52, 53, 56, 57, 69
Libros de contabilidad ... 54, 61, 62, 63
Libro de los recuerdos soñados, el ... 63, 64
Ma Shanks ... 51, 53, 56
Policía ... 57
Preparar el cuerpo (hechizo) ... 64
Recompensas ... 68
Señora Madeira ... 65
Skirgailas ... 53
Sujetalibros monstruoso ... 61
Teniente detective Milligan ... 57, 69
Tierras del sueño ... 52, 53, 61, 63, 64
Tommy ... 53, 55, 57, 67
Viajar a las Tierras del sueño (hechizo) ... 64

Mapas

Hipogeo (versión del Guardián) ... 19
Hipogeo (versión del jugador) ... 76, 77
Huésped (versión del Guardián) ... 59
Huésped (versión del jugador) ... 84
Sótano (versión del Guardián) ... 39
Sótano (versión del jugador) ... 81

Ayudas de juego

Necrópolis 1 ... 75
Sótano 1 ... 78
Sótano 2 ... 79
Sótano 3 ... 80
Huésped 1 ... 82
Huésped 2 ... 83

JON HOOK se inició en los juegos de rol en 1978 con la caja básica de *Dungeons & Dragons*. Lleva escribiendo aventuras para *La llamada de Cthulhu* desde 2009. Sus primeras obras se publicaron en los monográficos del concurso de Halloween de Chaosium. Desde entonces ha publicado diversos escenarios a través de la propia Chaosium, varios licenciatarios oficiales y el Miskatonic Repository. Jon también ha sido galardonado con un premio ENnie como uno de los presentadores originales del Miskatonic University Podcast. Recientemente Jon colabora con Seth Skorkowsky en un nuevo podcast llamado *Modern Mythos*, dedicado en exclusiva al juego de rol de *La llamada de Cthulhu*. Jon, su esposa, sus dos hijos y su perro viven en Lenexa, un suburbio de la zona metropolitana de Kansas City, en el estado de Kansas.

TODD GARDINER ejerce como director de juego organizado y coordinador de convenciones para Chaosium en Norteamérica. Es un cineasta afincado en la zona de Seattle, muy conocido en el mundillo como cartógrafo y diseñador de planos y gráficas. Sus experiencias con los juegos de Chaosium se remontan a la espantosa muerte que sufrió triturado por un shoggoth durante la campaña original de *Las máscaras de Nyarlathotep* y cuando interpretó a un señor de las runas de Yelmalio en la *Griffin Mountain* de *Runequest*. Todd reside en Seattle, Washington, cuando no está llevando a cabo su peregrinación anual a Black Rock City, Nevada, para asistir al festival del Burning Man.

LEIGH CARR es un australiano común y corriente, humano de nacimiento. Esa piel que lleva puesta es la suya de verdad. No hagas caso de las pinzas que tiene en vez de manos. Ignora también ese cilindro metálico que está sujetando. Habiendo consagrado su vida a todo lo relacionado con el terror y los juegos, Leigh sintió una atracción natural por la insólita obra de H. P. Lovecraft y el juego de rol de *La llamada de Cthulhu*. Entre sus obras se incluyen *El faro sin luz*, la exclusiva «Crimson Carnivale» y «The Haunted Clubhouse». ¡Esperemos que no sean las últimas! Ha aparecido en varios cortometrajes, uno de los cuales le valió un premio al mejor actor, y también diseña sus propios juegos de mesa y videojuegos electrónicos por pura diversión. Cuando no reside en Plutón, se le puede encontrar viviendo en Austria con su mujer (ella no es una mi-go) y su hija (que tampoco es una mi-go).

ABOMINACIONES DE PETERSEN

CINCO RELATOS ÉPICOS DE HORROR MODERNO

Reunida desde más allá de los eones, esta antología de horror publica por primera vez una serie de aventuras imaginadas por Sandy Petersen, el creador del juego de rol *La llamada de Cthulhu*. Estas aventuras, en principio diseñados para una sola sesión de juego, pueden adaptarse para que se prolonguen durante más sesiones. Se presentan las siguientes historias de misterio y horror:

- ***Hotel Infierno:*** Una herencia esconde un horrible secreto que puede significar el fin del mundo.
- ***El barco perdido:*** Un último viaje hasta un descubrimiento extraordinario y un terror oculto.
- ***Panacea:*** Tras una cura milagrosa para muchos males se oculta una verdad repugnante.
- ***Mohole:*** Un proyecto de perforación experimental profundiza demasiado y atrae la atención de un horror antiguo e indescriptible.
- ***La voz en el teléfono:*** La historia de dos hermanos en el violento mundo de las pandillas.

Se ofrecen consejos para sacar el máximo provecho de las aventuras, así como sugerencias para ampliar el alcance de estas. Cada una proporciona un conjunto de investigadores pregenerados listos para jugar. ¡Entra en la mente del creador de *La llamada de Cthulhu* y disfruta de la pesadilla!

EDGE STUDIO

Encuentra más información sobre Edge Studio y sus publicaciones en nuestro sitio web: edge-studio.net.

CHAOSIUM INC.®

LA BROMA MACABRA

Dos días de locura en el Hotel Shepheard's

Álex de la Iglesia (director, guionista y productor cinematográfico, además de veterano rolero) nos da su versión personal de *La llamada de Cthulhu* en los locos Años 20 con esta aventura en la que los investigadores dispondrán de dos días para detener los fenómenos inexplicables que acosan el hotel más lujoso de El Cairo.

La broma macabra mezcla la investigación libre con sucesos programados de modo que la experiencia sea distinta para cada grupo y se incremente la rejugabilidad. También proporciona herramientas para que el Guardián pueda ubicarse y añadir aleatoriedad a la trama.

Los investigadores podrán desvelar secretos enterrados del antiguo Egipto, asistir a una suntuosa fiesta de disfraces, ver el estreno de *Häxan* (*La brujería a través de los tiempos*), conocer a personalidades del mundo real (Howard Carter, el Rey Fuad I de Egipto, el Aga Khan III, Benjamin Christensen, Agatha Christie y Winston Churchill) y reencontrarse con rostros familiares del canon de *La llamada de Cthulhu*. O bien podrían perderse todo esto y hallar un misterio diferente que investigar.

EDGE STUDIO

Encuentra más información sobre Edge Studio y sus publicaciones en nuestro sitio web: edge-studio.net.

CHAOSIUM INC.®

La llamada de Cthulhu™

PORTALES AL TERROR

TRES AVENTURAS DE PESADILLA

La necrópolis

¿Qué horrores ancestrales yacen dormidos en las profundidades de una tumba recién descubierta del Valle de los Reyes? ¿Vas a dejar que te obsesionen las supersticiones locales y las desafortunadas circunstancias en torno a la apertura de la tumba de Tutankamón mientras aguardas para adentrarte en las tinieblas?

¿Qué hay en el sótano?

¿De verdad este respetado hombre de negocios ha asesinado a su amada mujer de manera tan cruenta en el sótano de la ancestral cabaña vacacional de la familia? Aunque nunca han hallado el cuerpo, parece que han atrapado al responsable. ¿Está a punto de ocurrir una injusticia? ¿Qué sucedió en ese sótano?

El huésped cadáver

Y, ¿qué le ha pasado a ese vecino tuyo tan agradable? ¡No le has visto el pelo desde hace días! No era la persona más amigable del mundo, pero parecía muy religioso con todos esos rezos que provenían de su habitación a altas horas de la noche…

Portales al terror contiene tres aventuras cortas para *La llamada de Cthulhu*, ideales tanto para jugadores y Guardianes nuevos como experimentados. Originalmente, las tres aventuras incluidas en este suplemento se diseñaron como partidas de demostración para ofrecer una muestra de los temas principales del juego (misterio, investigación y horror) para los que tengan un tiempo limitado. Estas aventuras pueden jugarse en una hora, pero pueden expandirse para que duren más tiempo y cada una incluye cuatro investigadores pregenerados para que puedas pasar directamente a la acción. Cada aventura contiene algunas pistas y consejos para Guardianes, ya sean novatos o experimentados, sugerencias de investigadores adicionales para grupos más grandes y un resumen de las reglas más importantes que se necesitan para jugar.

Este suplemento puede utilizarse con la *Caja de inicio* o el *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*. *Portales al terror* te guiará en tus próximos pasos en los extraños y embriagadores mundos de *La llamada de Cthulhu*.

EDGE STUDIO

Chaosium Inc.

EDGE-STUDIO.NET

PORTALES AL TERROR
SKU : ESCTH13ES - 2022-1
EAN : 8435407638372

8 435407 638372